漫画 漫画 漫画

6

漫画 漫画

LIRE 4.000

SETTEMBRE 1991

MANGA MANIA

LAMU'
MAI
KAMUI

LADY
OSCAR

DOSSIER

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n° 5/91.

Granata

漫画 漫画 漫画

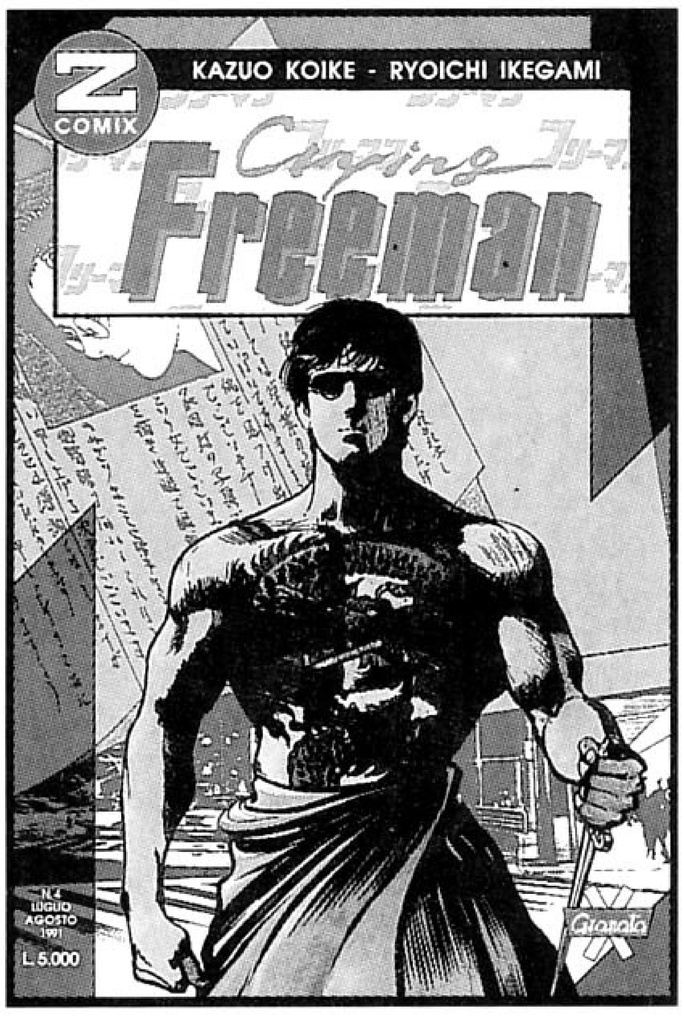
Z COMIX

ZERO

MANGA HERO

11

CRYING FREEMAN



E' finalmente in edicola il quarto numero di **Z COMIX** con il seguito delle palpitanti avventure di **CRYING FREEMAN**.
116 pagine, lire 5.000

Granata

KEN IL GUERRIERO, XENON, BAOH: TRE SERIAL CHE NON HANNO BISOGNO DI PRESENTAZIONE PER LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE! TUTTI I MESI IN EDICOLA. 80 PAGINE, 3.500 LIRE.

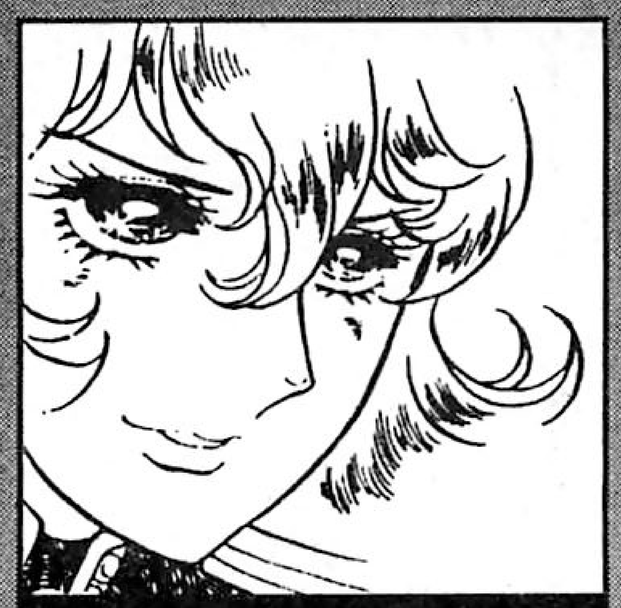
Granata

GREY

Dopo il grande successo dei precedenti, ecco il settimo numero di **MANGA HERO** con la prosecuzione delle avventure di **GREY**.
64 pagine, lire 4.000

Granata

MANGA ZINE



SEI

ANNO I NUMERO 6 SETTEMBRE 1991

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 10
Profili: Gunhed	pag. 35
MAI	pag. 40
Dossier: Lady Oscar	pag. 59
KAMUI	pag. 68

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art Director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI, ANDREA BARICORDI, GIANCARLO CARLOTTI, MASSIMILIANO DE GIOVANNI, ANDREA PIETRONI, BARBARA ROSSI - Segretaria di redazione: NIVES AIUOLA. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, FEDERICO COLPI, NAOKO DAGA, MICHELE ROMAGNOLI, FEDERICO MEMOLA, SABRINA TUNESI e VANNA VINCI.

CREDITS

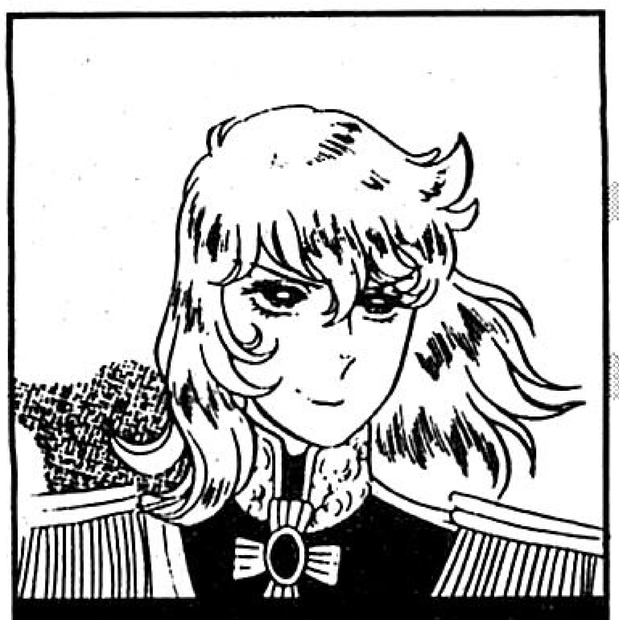
LAMU' © by Rumiko Takahashi/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione Italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Andrea Baricordi; lettering: Barbara Rossi.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70%. Mensile. N° 5/91.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 3, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737, telefax 051/226895

Cari amici, esattamente undici mesi fa era pronto per uscire nelle edicole il numero inaugurale di ***Zero****, la prima seria scommessa sulle possibilità del fumetto giapponese in Italia. Bene, a poco meno di un anno di distanza possiamo dire che la scommessa è stata vinta, e che i manga hanno conquistato il loro pubblico in edicole sempre più affollate e sempre meno ricche di idee, storie e disegnatori all'altezza degli anni Novanta. Tutto questo, naturalmente, non è avvenuto senza che i soliti avvoltoi dell'editoria si gettassero nella mischia, proponendo prodotti raffazzonati e fasulli. Nel prossimo numero di* ***Mangazine*** *saremo in grado di darvi i dettagli sui programmi dei prossimi mesi. Già da ora, però, possiamo anticiparvi che le novità saranno tante e di grandissimo rilievo (due nomi su tutti: Go Nagai e Leiji Matsumoto!), come nel nostro stile, insomma.*

Luigi Bernardi



POSTA

CERCO/OFFRO

Vorrei corrispondere con fan di fumetto e animazione giapponese, appassionati come me di disegno.
Federico Mariani, via Tintoretto 35, 41012 Carpi (Mo).

Cerco le puntate della prima serie dei Cavalieri dello Zodiaco *trasmesse su Odeon TV.*
Francesco De Ruvo, p.le Alpi 18, 41012 Carpi (Mo).

Vorrei corrispondere con altri manga-fan, ho 19 anni e aspetto una valanga di lettere.
Francesco Avella, via Galvani 15, 31020 Lancenigo (Tv).

Cerco disperatamente le prime quattro puntate della terza serie di Holly e Benji *e vorrei corrispondere con altri appassionati.*
Massimo Impinto, corso Garibaldi 162, 80055 Portici (Na).

Siamo due sorelle e cerchiamo materiale su alcuni cartoni animati nipponici, tra cui Ken il

Egregia redazione, vi scrivo per chiedervi informazioni sui manga per ragazze, e in particolare su *Kitchen*, il fumetto di Nahoko Yoshimoto, in arte Banana. Vorrei sapere come procurarmi le suddette riviste in Italia. Vorrei anche sapere se esiste un seguito del cartoon *Holly e Benji, due fuoriclasse*, che in Italia è stato interrotto quando la New Team pareggiava con la Toho nell'ultima partita del campionato. Sarebbe possibile per voi darmi l'indirizzo della Nippon Animation? Grazie ancora e complimenti per la riuscita delle attuali riviste manga italiane.

Bobbie Balducci, Comerio (Va)

Banana Yoshimoto è attualmente la scrittrice di libri più amata e più letta in Giappone e i suoi romanzi sono diffusi in milioni di copie; Banana non realizza fumetti, ma il suo stile è decisamente derivato da quello dei 'shojo manga' (fumetti per ragazze), soprattutto per quanto riguarda le tematiche adolescenziali, che l'autrice racconta con l'immediatezza della vita vissuta. I manga che si rivolgono al pubblico femminile sono in Giappone una florida realtà, e il numero delle storie presentate è in costante aumento. Le alte tirature e la produzione seriale vanno spesso a scapito della qualità di un prodotto che è per molti versi accostabile ai nostri "Harmony", e anche per questo è frequente che le autrici o gli autori (che in molti casi si firmano con uno pseudonimo femminile) preferiscano rimanere rigorosamente nell'ombra. Dopo i 128 episodi di Holly e Benji *(*Captain Tsubasa*), la casa di produzione Tsuchida ha preferito concludere la serie per realizzare alcuni OAV che vedono i bravi calciatori impegnati contro squadre immancabilmente straniere. Per questioni di riservatezza, e soprattutto perché l'abbiamo perso, infine, non possiamo fornirti l'indirizzo della Nippon Animation.*

HOLLY © Yoichi Takahashi.

Cari amici, era da quando avevo 5 anni che aspettavo una rivista dedicata ai tanto amati cartoni animati giapponesi! Io e altri miei amici abbiamo fondato un club di 39 'anime' sopra i 15 anni, e tutti vorremmo che pubblicaste il più presto possibile *Cara dolce Kyoko* (*Maison Ikkoku*) su **Zero**. Da quando avevo 7 anni vorrei sapere come si chiama quel cartoon, di cui credo esista anche una versione a fumetti, che aveva come protagonisti un ragazzo androide e una ragazza capace di trasformarsi in pantera. Se non erro, la storia aveva qualcosa a che fare con la Torre di Babele. Potete aiutarmi?

G. Luca Corello, Torriana (Fo)

In bocca al lupo per il tuo club, che speriamo possa aumentare vertiginosamente il numero degli iscritti, e una risposta veloce su una delle molte serie tratte dai manga di Mitsutero Yokoyama. Diretta da Takeshi Tamiya nel 1973, Babil Junior *(*Babil Nissei*) è stata prodotta in 39 episodi dalla Toei e presenta l'autorevole firma di Shingo Araki per il character design. La storia ruota attorno a Koichi, che non è un androide ma un giovane dotato di poteri ESP, discendente di una razza aliena. Koichi, con l'aiuto dello pterodattilo Ropuros, del robot gigante Poseidon e della bella Roden, una donna pantera, cerca di ostacolare i piani di conquista del malvagio Yomi. Se non ti basta, ti consigliamo di procurarti l'enciclopedico* Anime, guida al cinema d'animazione giapponese. *Quanto a* Maison Ikkoku*... abbiate pazienza e sarete ricompensati.*

Col tempo si finisce per apprezzare anche le persone che non si è mai stati in grado di apprezzare, ma questo non è il vostro caso. Tanto per ini-

MAISON IKKOKU
© Rumiko Takahashi.

ziare, evitate di fare commenti inutili!! Non voglio dire che non dobbiate avere le vostre idee, ma voi purtroppo non siete dei fruitori qualsiasi, siete gente che stampa anche una rivista, la cui voce è sentita da tutti gli appassionati d'Italia. Dire che Hiroyuki Kitazume è attualmente il miglior character designer non è molto sensato, più un mucchio di altre cose. A parte i commenti sempre sgraditi, c'è da dire che anche gli articoli in generale non sono un gran che. Su quello di Miyazaki ripetete trenta volte le stesse cose. La stampa è a dir poco ignobile. Ora non vorrei che fraintendeste. Io non ce l'ho con voi come individui, ma solo come editori. Migliorare le cose è un compito che vi spetta. Anche se non ho molte speranze. Sapete bene che non mi siete molto simpatici. Anzi, vi auguro il fallimento totale.

Mario Vescovi, Roma

Finalmente un giudizio drammaticamente negativo; per rincarare la dose abbiamo pensato di fondere le tue due ultime lettere giunte in redazione. Ben vengano le tue critiche (anche se avremmo preferito lettere più argomentate e meno minatorie) perché pensiamo sia fondamentale che ognuno possa esprimersi liberamente. Quelli che giudichi «commenti inutili» sono in realtà prova della libertà espressiva di cui dispongono i nostri autori, i cui interventi critici sono volutamente personali e non necessariamente omogenei ai gusti della redazione. Per quanto riguarda gli articoli, invece, è bene distinguere tra quelli informativi e quelli critici; al primo caso appartiene il dossier su Hayao Miyazaki, in cui offriamo una panoramica sin troppo esaustiva di tutte le sue opere; al secondo, per esempio, il dossier sui manga erotici, dove abbiamo cercato di approfondire una realtà differente dalla nostra utilizzando modelli caratteristici tratti dal mondo dei manga e degli anime. L'importante, comunque, è offrire ai lettori le basi perché possano giudicare (in particolar modo per quanto riguarda le produzioni inedite) e sviluppare il loro senso critico.

Prima di chiudere ringraziamo dei complimenti e dei consigli ***Salvatore Mancino*** *di Qualiano (Na),* ***Ivana Mazzi*** *di Milano,* ***Salvatore Trasacco*** *di Barcellona P.G. (Me),* ***Enrico Borra*** *di Strambino (To),* ***Massimo Carena*** *di Milano,* ***Massimo Impinto*** *di Portici (Na), e ci sbilanciamo dandovi una ghiotta anticipazione: a grande richiesta* ***Zero*** *diventa quindicinale!! Da novembre, infatti, oltre al passaggio alla mensilità di* ***Z Comix****, anche la nostra prima testata manga raddoppia le uscite permettendoci così di velocizzare la pubblicazione dell'interminabile saga di* Ken il guerriero. *Per i molti di voi che già si chiedono cosa prenderà il posto di* Baoh, *infine, annunciamo i dieci episodi di* Pineapple Army, *una serie d'azione di Kazuya Kudo e Naoki Urasawa che non potrà non entusiasmarvi.*

HOLLY

© Yoichi Takahashi.

POSTA

guerriero, Lady Georgie, Ashita no Joe e Orange Road. *Possiamo effettuare scambi o pagare.*
Elena e Antonella Fedrigucci, via Bergamo 12/a, 20135 Milano.

Compriamo materiale di ogni genere (soprattutto giocattoli) sui robot giganti giapponesi da Goldrake in poi.
Marzia Ghergo, via Roma 289, 62100 Macerata.

Massimiliano Passarelli, via Rosetani 34, 62100 Macerata.

Desidero corrispondere con appassionati di Uruseiyatsura *per scambi di idee e materiale.*
Mario Vescovi, via B.B. Spagnoli 61, 00144 Roma (RM).

Frequento il secondo anno del liceo artistico, disegno i personaggi dei cartoon nipponici (soprattutto Ken il guerriero) e cerco corrispondenti per scambi di idee.
Rosa Marinella, via Vecillio 48, 24041 Brembate (Bg).

VIDEO

La pietra della saggezza

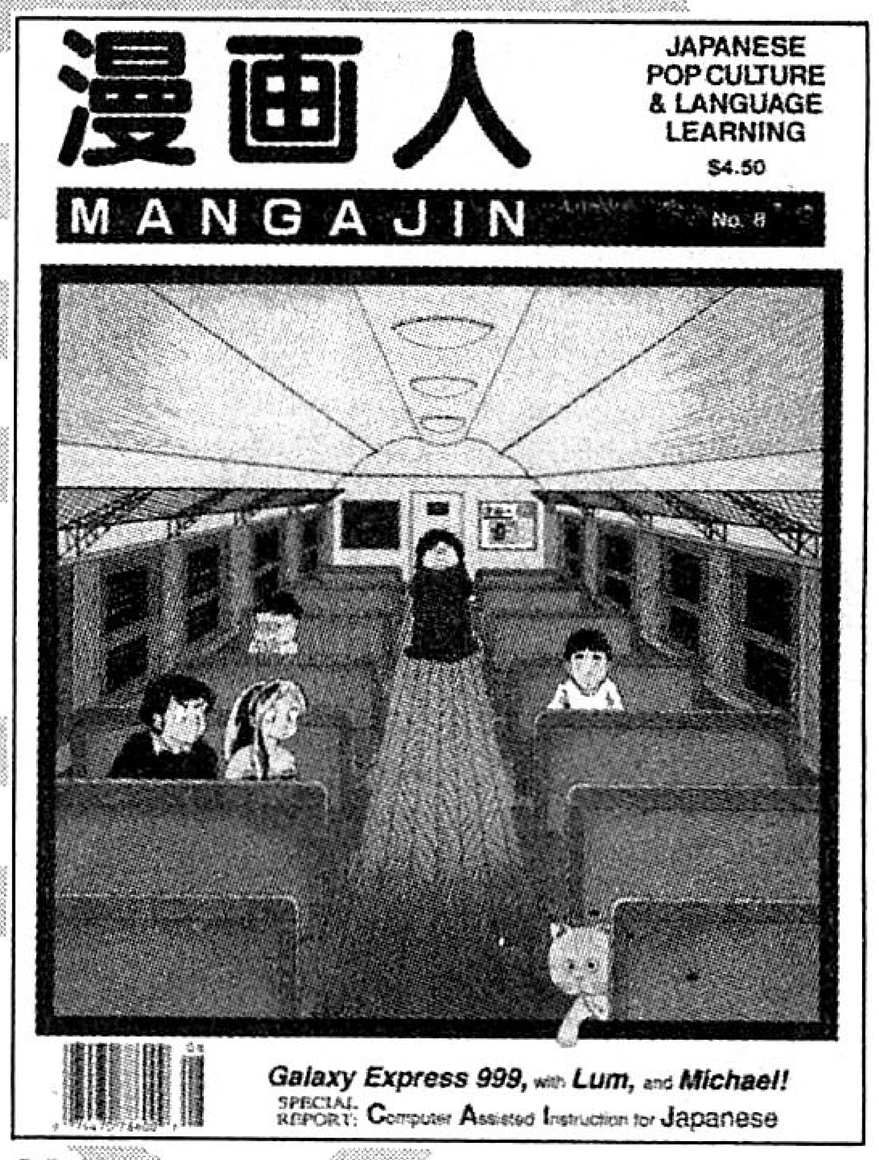
102', 1991, Logica 2000.

Lupin III, il più simpatico ladro del mondo, se la deve vedere con il misterioso Mamoo e con esperimenti genetici che donano l'immortalità tramite l'autoclonazione. Il film è già stato visto in Italia in televisione, ma in edizione molto incompleta; in questa versione, invece, potrete ammirare da ogni angolazione la carrozzeria della procace Fujiko in un film dotato addirittura di sigle originali. Il doppiaggio è perfetto, anche se Lupin ha la voce simile a quella del Jerry Lewis italiano. Irresistibile e inimitabile, deve entrare a far parte della vostra videoteca.

Principalmente votata all'animazione giapponese, nonostante frequenti interventi su manga e modellismo, "Animag" si dimostra un prodotto estremamente informativo, tanto da essere diventato una vera e propria 'bibbia' per molti fanziner italiani. Ideata e realizzata negli USA da un folto gruppo di appassionati, in soli 11 numeri è cresciuta graficamente offrendo ai numerosi lettori succose anticipazioni e corposi articoli. L'unica pecca dei redazionali è la assoluta mancanza di taglio critico. Vengono infatti presentate quasi unicamente le trame, che solo marginalmente si possono rivelare interessanti e utili per la comprensione di un'opera. L'ultimo numero uscito offre un'ampia retrospettiva su Haruhiko Mikimoto e prende in esame le molte produzioni animate dell'autore. Ai redattori di "Animag", inoltre, va il merito di aver realizzato una ottima intervista a Leiji Matsumoto, pubblicata nel numero 6.

ANIMAG, 52 pp., b/n, 21,5x28, $ 5.00.

E' americano il primo tentativo di insegnare al pubblico occidentale il giapponese grazie a un metodo semplice e divertente che sfrutta i manga: di fianco a ogni tavola è infatti pubblicata una scheda con relative trascrizioni, traduzioni e note esplicative. Il merito di questa impresa spetta a "Mangajin", una rivista amatoriale che poco si differenzia da quelle a grande tiratura. Il numero 8, uscito in America nel marzo del 1991, presenta alcuni interessanti fumetti. *Uruseiyatsura*, di Rumiko Takahashi, non ha certo bisogno di presentazioni, e rappresenta una delle punte di diamante della rivista, al contrario dello scadente *Dai Tokyo Binbo Seikatsu Manyuaru*, di Tsukasa Maetawa. Il manga umoristico è preso in esame anche da Hiroshi Tanaka, grazie al suo *Tanaka-Kun*, mentre il famoso Leiji Matsumoto è presentato nella terza parte di uno degli episodi più interessanti del suo *Ginga Tetsudo 999*, che ha per protagonisti Tetsuro e la bella Maeter. Veramente indispensabile per chiunque intenda avvicinarsi seriamente alla lingua giapponese.



MANGAJIN, 80 pp., b/n, 21x 27, $ 4.50.

Simile come scopi e contenuti ad "Animag", "Animenominous!" basa molti dei suoi testi su cineracconti, trame e presentazioni di personaggi animati, che appartengano essi a serie, OAV o film; sull'ultimo numero, il 3, uscito nella primavera 1991, è possibile leggere tutto ciò che riguarda Iczer 3, il personaggio nato per dare seguito alle gesta dell'eroina androide Iczer 1, e un breve dossier su *Project Ako*, una serie di OAV umoristico-combattivi che ha ottenuto un buon successo in Giappone. Completano il quadro un articolo in cui viene affrontato il film *Tonari no Totoro* di Miyazaki, una retrospettiva forzata su *Ginga Tetsudo 999* (*Galaxy Express*), e una carrellata su tutti i personaggi di *Maison Ikkoku* (*Cara dolce*

Kyoko). Unica rubrica abbastanza interessante è quella riguardante le recensioni sulle uscite di laser e compact disc, ma contribuisce a riabbassare il livello *Jasta*, un fumetto di Steve Rittler che tenta di imitare il manga nipponico fantascientifico.

ANIMENOMINOUS!, 36 pp., b/n, 21x28, $ 3.75.

Con questa seconda panoramica concludiamo la rassegna delle più importanti fanzine sui manga e sugli anime giapponesi, forzatamente provvisoria (in quanto sono già annunciate per il futuro molte novità sul fronte amatoriale). Ricordiamo che la nostra casa editrice non è responsabile della loro diffusione; quindi, per avere maggiori informazioni dovete contattare direttamente i responsabili delle singole testate:

Side 7, c/o Hobby Fumetto, Casella Postale 3 Imola/1, 40026 Imola (Bo).
Ran, c/o Alessandro Distribuzioni, via del Borgo S. Pietro 140, 40126 Bologna.
Yamato, c/o Yapanime, via P. da Lissone 13, 20035 Lissone (Mi).
Mangazone, c/o Patrick Marcel, 48 rue de Cursol, 33000 Bordeaux, France.
Anime Land, 71 rue Jean Jaurès, 92170 Vanves, France.
Animag, P.O. Box 23651, Oakland, Ca 94623, USA.
Mangajin, P.O. Box 10443, Atlanta, Ga 30319, USA.
Animenominous!, BDC Enterprises, Box 549, Bricktown, N.J. 08723-0549, USA.

High School Invasion - Terrore dallo spazio
79', 1991, V.M. 18, Logica 2000.

I Sex-Beasts vogliono impadronirsi del nostro mondo, ma la sua atmosfera è per loro nociva: per questo motivo uno di essi viene inviato sulla Terra per preparare il terreno per l'invasione mettendo incinte donne umane. Il film (in realtà due episodi uniti) è tratto dal manga di Toshio Maeda, lo stesso dell'ottimo Urotsukidoji, *e potrete gustarvelo con gli amici per farvi due risate alle spese di demoni con i problemi di John Holmes, in un'animazione caratterizzata da disegni e intercalazione mediocri. L'immagine di copertina non rispecchia il contenuto del video.*

GUARDA UN PO'...

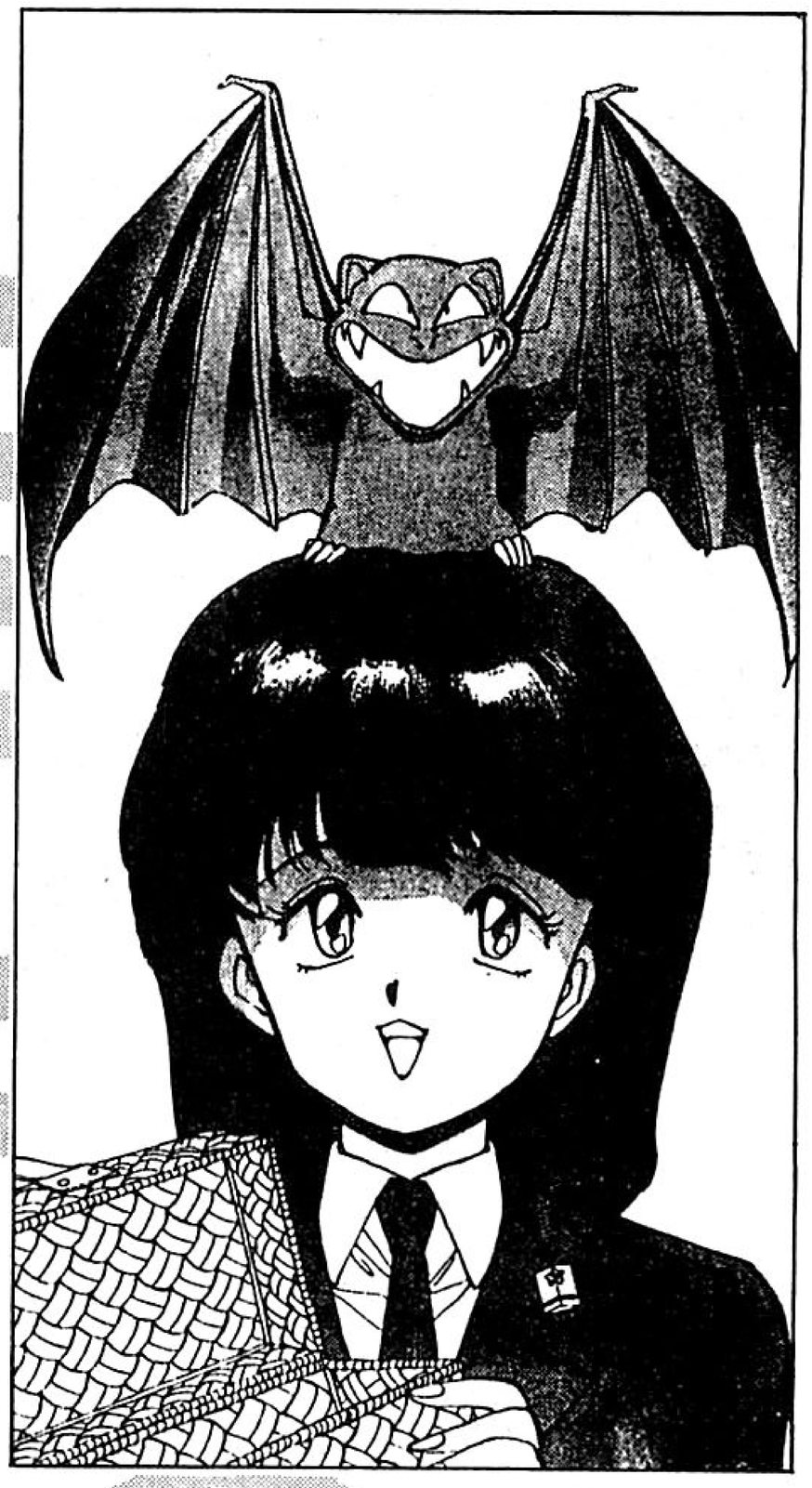
Chi non ricorda il biondo maggiore Shia della Cometa Rossa, il bell'avversario di Amuro Rey in Gundam, al quale ormai tutti i character designer si ispirano per la creazione del 'cattivo di turno'? Vi sarete chiesti anche perché sulle varie fanzine il maggiore sia chiamato nei modi più disparati, Shia Aznabul o Char Aznable; la colpa è come al solito del sistema sillabico-fonetico giapponese, per colpa del quale il nome del cantante francese Charles Aznavour, utilizzato stravagantemente per questo personaggio, si è deformato di conseguenza.

Shotaro Ishimori, oltre a essere uno dei maestri del fumetto nipponico (è il creatore di Cyborg 009), è anche estremamente superstizioso. Dato che la quantità dei segni che compongono i caratteri ideografici (kanji) del suo cognome assomma a un numero sfortunato, l'autore vi ha aggiunto un tratto per pareggiare i conti. Sap-

Per mettersi in salvo dalle manifestazioni demoniache, gli uomini si sono sempre serviti di complicati esorcismi o hanno cercato di opporsi a esse unendosi in gruppi di coraggiosi ghostbusters. Questo, però, non è più sufficiente per ristabilire l'ordine alle soglie del 2000, ora che i demoni sono riusciti a prendere il sopravvento sulla nostra razza dopo avere formato l'organizzazione Future Genesis. L'unica speranza che rimane ai terrestri sono i mutanti dell'organizzazione DAC (Demons Attack Company), in cui troviamo Jun Narugami e Jiji Gibson. Il primo è in grado di sconfiggere i nemici utilizzando i suoi poteri ESP e il futuristico veicolo Fuga, mentre il secondo individua presenze malefiche, in qualunque forma esse si manifestino. Sceneggiato e disegnato da Kyoma Aki, **Maju Kesha** (Compagnia demoniaca) è attualmente uno dei fumetti più interessanti del mensile "Shonen Captain".

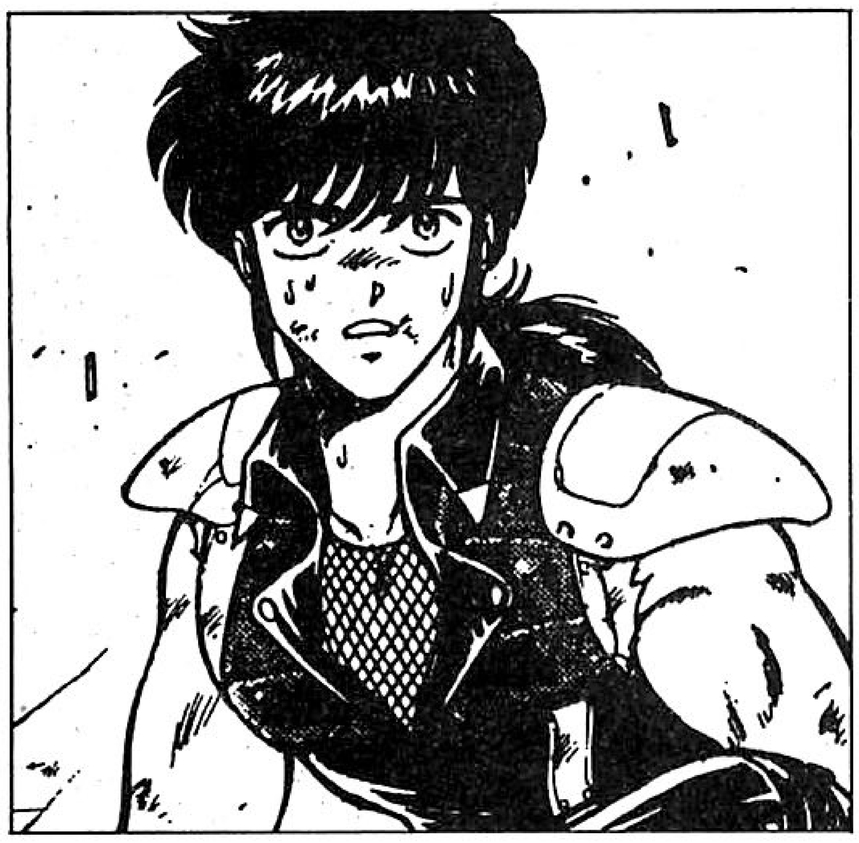
MAJU KESHA © Kyoma Aki.

Chi crede che una ragazza non possa farsi rispettare come pilota acrobatico cade nello stesso errore di Takuya Izurugi, il protagonista del manga di Toshimitsu Shimizu **Aozora Shojotai** (La squadriglia aerea femminile). Il giovane cadetto, infatti, trasferitosi dal centro di addestramento piloti alla Iruma Air Base, si mette non pochi problemi quando scopre di essere attorniato per la maggior parte da belle ragazze, e che il primo pilota è la deliziosa Futaso Haneda, con la quale Takuya stringe in seguito una sincera amicizia. Il manga è serializzato su "Shonen Captain".



AOZORA SHOJOTAI © Toshimitsu Shimizu.

Il fumetto giapponese si è dimostrato da sempre sensibile al mondo dei cyborg: queste tematiche sono state ripresentate dagli anni '60 ai giorni nostri con regolarità e senza soluzione di continuità. Ultimamente, a cadere nella tentazione, è stato Hisami Matsumoto che, per il manga **Tokuso Psycop** (Corpo di ricerca Psycop), ha rispolverato il classico gruppo di ragazzi trasformati in cyborg contrapposti a criminali cattivoni. La storia è ricca di azione e di violenza; gli emissari bionici del malvagio gruppo Crime Gild, infatti, riescono spesso ad amputare qualche arto ai protagonisti. Il serial appare costantemente su "Shonen Captain".



TOKUSO PSYCOP
© Hisami Matsumoto.

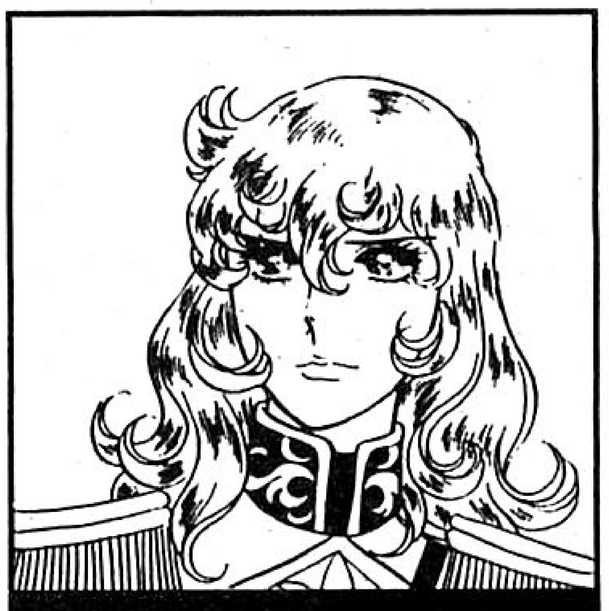
Molti si saranno chiesti come mai da qualche tempo non esce più nulla per la Tokyo Movie Shinsha. La ragione è molto semplice: la gloriosa casa di produzione giapponese ha cessato l'attività produttiva autonoma, e attualmente realizza animazioni esclusivamente per la Disney.

Leiji Matsumoto ha recentemente reso pubblica l'intenzione di dare un finale alle saghe fumettistiche di **Captain Harlock** e di **Queen Emeraldas**; il che ha suscitato immediatamente l'interesse della Toei, che pare fortemente intenzionata a varare nuovi progetti dedicati a queste serie. Se per il pirata spaziale non ci sono problemi, per la seconda serie gli sponsor hanno ancora delle riserve.

E' ormai una realtà **Darkwater**, l'ultima creazione Hanna & Barbera, che sta per essere lanciata in cinque OAV prodotti dalla giapponese Mad House. Pare che il costo di produzione sia stato di diversi miliardi, e che la tecnica di animazione sia molto avanzata; una particolarità è data dai movimenti labiali dei personaggi, che seguono fedelmente il doppiaggio conferendo un maggiore realismo, così come già successo per il film *Akira*.

Novità interessanti sul fronte HV: nei primi giorni di luglio, dopo aver spopolato nelle sale cinematografiche, **Gundam F-91** ha fatto la sua apparizione in video, mentre **Crying Freeman**, il personaggio di Ryoichi Ikegami e Kazuo Koike, è giunto al quarto capitolo delle sue avventure, continuando a riscuotere successo anche se il fumetto si è già concluso. Vi avevamo annunciato un ritorno alla grande dei mitici **Saint Seiya**: e infatti sono usciti, rispettivamente a luglio, agosto e settembre, tre nuovi OAV incentrati sulle avventure dei Santi di Athena, questa volta alle prese con Shun (Andromeda)!

DARKWATER © Hanna & Barbera/Mad House.



NEWS

piate perciò che d'ora in poi, se leggerete di un certo Shotaro Ishinomori, si tratta esattamente della stessa persona!!

***P**er un autore maschio che voglia disegnare manga per ragazze, la strada è impervia; è per questo che gli editori preferiscono che gli uomini firmino le loro opere con pseudonimi femminili, mantenendo segretissima la loro vera identità. Pare, per esempio, che dietro l'autrice rosa-horror Sonoko Okada si celi il più virile Makoto Watanabe. La sindrome di* Lady Oscar *ha colpito ancora?!*

***I** giapponesi, dopo aver sperimentato il cinese, l'inglese e il francese per conferire un gusto esotico ai nomi, sembrano essersi lanciati a capofitto sull'italiano; vediamo così fabbriche che sfornano automobili chiamate 'Carina', 'Carrozza' o... 'Cappella'! Ma questo è ancora niente se paragonato al famoso bar 'Dio', dove sicuramente servono l'ormai popolare Tiramisù.*

Siamo alle solite! Quando Sakurambo decide che sta per accadere qualcosa, si può essere certi che qualcosa accadrà. Non è un gioco di parole, ma la verità pura, semplice, ineluttabile, e il povero Ataru è consapevole che la presenza del piccolo bonzo calvo significa sempre guai in arrivo. L'apparizione di Sakurambo non è che il primo anello del concatenarsi di sventure che costella la storia, con diramazioni e svolte improvvise che solo il fato può prevedere. Ancora una volta i guai si manifestano in color giallo-nero tigrato e con le corna, ma di che dimensioni! Una mostruosa creatura dallo spazio perennemente in preda a una fame abissale, un amore extraterrestre non ricambiato, uno stato alquanto interessante (o interessato), un ditone giallonero fra moglie e marito, una massaia che si riscopre allumeuse, rossori e patate dolci, una sfida all'ultimo tubero: questo, codesto, quello, anzi, di più, nel sesto zap! di ***Lamù****!*

PARTE 6
C'E' CHI MUORE PER AMORE

CHE NOTTATA TRANQUILLA... E' UN SINISTRO PRESAGIO. CHI PUO' DIRE COSA POTREBBE ACCADERE IN UNA NOTTE COME QUESTA?

CRICKRICK

CHIRP CHIRP KATYDID KATYDID

E ORA CHE C'E'?

dubble dubble

"MALASORTE"!

IL SEGNO E'... SVANITO.

CHE STRANO. STA PER ACCADERE QUALCOSA... QUALCOSA DI OSCURO...

HWOOOOOOOO

shh shh shh shh

COME? UNA PRESENZA MALIGNA? E STA CERCANDO ATARU?

MA NON DICIAMO SCIOCCHEZZE!

SUO FIGLIO HA UNA PARTICOLARE PREDISPOSIZIONE A ESSERE POSSEDUTO DA SPIRITI MALIGHI.

PER NON PARLARE POI DI INVASORI ALIENI...

LASCIAMI STARE! DI QUESTO PASSO NON RIUSCIRO' MAI A METTERE IN ORDINE QUESTO CASINO!

STAI METTENDO IN ORDINE **SOLO** PERCHE' SHINOBU VIENE A FARTI VISITA!

E' ORA DI NANNA, TESORUCCIO! CHE NE DICI DI VENIRE QUI CON ME?

LEVA DI TORNO QUEL LETTO!

SALVE.

ZOP

SAKURAMBO! COSA CI FAI QUI?

SONO QUI PER METTERTI IN GUARDIA... QUESTA NOTTE IL TUO DESTINO E' BUIO COME MAI PRIMA D'ORA.

UNA RAGAZZA CHE NON PUO' UN RAGAZZO CHE NON PUO' UN RAGAZZO CHE PUO'

NON VOGLIO NEANCHE SENTIRLO !

PROPRIO MENTRE STIAMO PARLANDO, UN MOSTRO STA PER...

TESO-RUCCIO, NON LO SOPPORTO PIU' !

FATE SILENZIO ! SILENZIO !

POSTER

TE NE VUOI USCIRE DI QUI, SAKURAMBO ? VOGLIAMO ANDARCENE A LETTO !

NON DIRE "NOI" !

GOKU URUSE SHONEN SHOJO

DAMMI RETTA, RAGAZZO ! DEVI ASSOLUTAMENTE ANDARTENE DI QUI, E IN FRETTA !

NON ROMPERMI LE SCATOLE, ALLORA !!

ANCHE SE DUBITO CHE SERVIRA' A QUALCOSA !

ANCHE SE POI... SE PROPRIO DEVO FILARE ME NE VADO CON SHINOBU APPENA ARRIVA QUI.

ZAK

UAIAH !!

NAK

PERCHE' MI DEVO METTERE DEGLI SCRUPOLI ? LAMU' CERCA SEMPRE DI ROVINARE TUTTO.

ATTENTI ALLE ...ONE D' ...MBRA

MA CE LA FARO' ! PIU' OSTACOLI INCONTREREMO, E PIU' GRANDE SARA' IL NOSTRO AMORE, VEDRAI, LAMU' !

KRAK'EM Bak'es

AAAAH !

rrrrumble

OH-OH !

NON E' POSSIBILE ... CHE LAMU' MI STIA ANCORA SPIANDO DAL SUO DISCO VOLANTE !

ZOMBIE

AAAA-

OH?! COSA ...

LAMU'!

BU-UM

NO! NO! AIUTO !!

CHIUDI LA FINESTRA ! IL MOSTRO STA VENENDO DA QUELLA DIREZIONE !

SCORDATELO! E POI, ANCHE SE FOSSE, PENSI CHE UNA **FINESTRA** SIA IN GRADO DI FERMARE UN MOSTRO ?

E' FREDDO. ANDIAMO A LETTO !

SHINOBU E' IN RITARDO !

SARA' STATA SICURAMENTE SBRANATA VIVA DAL MOSTRO!

IKUE

MA CERTO! E' SENZ' ALTRO COSI' !

STATE A SENTIRE, VOI DUE...

AAAAAAA... TAAAAA... RUUUUUU...

EVVIVA! SHINOBU E' MORTA ! YUHUUU !

OH... SHINOBU...

NON INFESTARCI... NON POSSEDERCI... VOLA IN CIELO...

AAH !

UN FANTASMA !

POVERA SHINOBU... NON VOLEVI ANDARTENE ALL' ETERNO RIPOSO SENZA AVERMI VISTO PER L'ULTIMA VOLTA...

MA... VERAMENTE IO SONO VIVA !

BUMO ZIP

UGH !!

ATARU ... QUESTO RAGAZZO MI HA COSTRETTO A CAVALCARLO FINO A QUI!

RA-RA-RA-RAGAZZO ?!

SI' ! QUESTO RAGAZZO !

MA CHE...?! SI E' TRASFORMATO !

LAMU' !

NON TORNO INDIETRO CON TE!

clop clop clop clop

ATARU... C'E' SHINOBU LI' DENTRO? MI E' SEMBRATO DI SENTIRE...

TOC

OH...

VATTENE! VATTENE!

LAMU`!

CHI..., CHI E` QUELLO?

SI CHIAMA REI, ED ERA IL FIDANZATO DI LAMU`!

ARRAR ARRAR

NON SEI UN PO` TROPPO VECCHIA PER ARROSSIRE DAVANTI A UN UOMO?

IO... IO SONO ANCORA ABBASTANZA GIOVANE PER... PER PROVARE SENTIMENTI!

MAMMA!

SINCERAMENTE, LAMU`... PENSO CHE DOVRESTI TORNARE SUL TUO PIANETA.

EH, GIA'!! HAI UN RAGAZZO STUPENDO!

NO!!

SARA'... UN AMORE STRANO

QUESTO QUA BRUCIA!!

FUORI & DENTRO

QUA E LA' COM'E' DIFFICILE!

STARE AL MONDO

NON POSSIAMO

SBAGLIARE MAI!

Mi Piacerebbe

QUALCUNO

GIA' LO SO

CHE POI VINCI

Sempre

NON TI CAPISCO, SAI...? E' TALMENTE... FICO!

SI', ADESSO! MA OGNI VOLTA CHE SI ECCITA SI TRASFORMA!

PREFERISCO STARE PER SEMPRE CON IL MIO TESORUCCIO!

BASTA! PIANTALA!

AHRR...

VEDETE? STA MOSTRANDO LA SUA VERA FACCIA!

ANCHE SHINOBU NE STA MOSTRANDO QUALCUNA NIENTE MALE!

BU-WHHH-N-N-N-NY

GUARDA! ANCHE ATARU PUO' DIVENTARE UN MOSTRO!

HMET-HILA!

BASTA!

Pant Pant

E ANCHE SE QUALCHE VOLTA SI TRASFORMA IN UN MOSTRO, LAMU'? PER LA MAGGIOR PARTE DEL TEMPO E' MERAVIGLIOSO!

MBLEEH!

PER FAVORE... NON STUZZICARLO...

VAI VIA! CAPRONE TIGRATO! PACHIDERMA!

ATARU! CREDI CHE I TUOI AMICI GRADISCANO UN PO' DI PATATE DOLCI?

NOOP

...MAMMA...

MA TI SEI AMMATTITA? TRUCCARSI IN QUEL MODO TUTTO D'UN TRATTO!

SU, NON SONO POI COSI' MALE, VERO?

EHI!

OH!

smooch

OH MIO DIO! OH OH OH COME SONO IMBARAZZATA!

CI CREDO CHE SEI IMBA-RAZZATA!

OH, CARO!

MHNF... NHF...

SU, DAI... NON DIRMI CHE HAI PENSA-TO CHE IO...

choke choke choke

AMORE! NON PIAN-GERE, TI PREGO!

MA E' SEMPRE STATO COSI' DON-NAIOLO?

MMM...

VERA-MENTE LE STAVA ASSAG-GIANDO LE DITA!

clomp clomp clomp clomp

LE STAVA... AS-SAG-GIAN-DO LE...?

snarf snarf snarf

L'UNICA COSA CHE GLI INTE-RESSA E' IL CIBO!

EHI! NON AVRAI INTENZIONE DI MANGIARTELE TUTTE DA SOLO?!

snarf snarf snarf

E' UN MAIALE! E' UN PORCO! LO ODIO!

AUHM?

OH!

BASTA, LAMU! LO HAI FATTO PIANGERE!

CREDO CHE SIA COMMOSSO PERCHE' LE PATATE SONO OTTIME.

URP!

Waaah!

NON E' CAMBIATO PER NIENTE!

EPPURE E' COSI'... BELLO!

RIPETI SEMPRE LE STESSE COSE.

E CHE COS'ALTRO POTREI DIRE DI LUI?

UAHAAA!

NON POSSO RESTARE ASSIEME A UN TIPO DEL GENERE!

ABBRACCIALO UN'ALTRA VOLTA E NON POTRAI PIU' RESTARE IN PIEDI!

bu ff

TI SCONGIURO, TESORUCCIO... FAMMI STARE CON TE...
WHAP
MA PERCHE' NON RAGIONI ?! E' UN FUSTO! E' UN GRAN FICO! COSA VUOI DI PIU' ?!
clap clap
TORNA A CASA TUA, LAMU'. E' MOLTO MEGLIO CHE SPOSI UNO DELLA TUA GENTE.
IO... NON POSSO...
PERCHE' NON LO CAPISCI, TESORUCCIO ? STO PER AVERE UN BAMBINO DA TE !!
OOOOOOOh

LAMU`... TI DISPIACE... RIPETERLO UN' ALTRA VOLTA ?

HWOOOOOOO

EH EH EH HAI SENTITO BENISSIMO. SONO INCINTA ! SORPRESA ?

ATARU MOROBOSHI ! TU... TU MI FAI...

MA NON E' VERO !

IO NON HO FATTO UN BEL NIENTE !

AH AH AH !

... MI FAI SCHIFO !!

DI' LA VERITA' ! AMMETTILO !

TU E LAMU`... TU E LEI AVETE... VOI... VOI...

PERCHE' NON MI VUOI CREDERE ?!

rak rak rak rak

rrrrrrr

bop bop bop

♪ LALLALLA'! E'ORA DI PRE-PARARE IL CORRE-DINO!

BHUUHUU OHOOO! SONO STATA TRADITA!

L'AMORE E'UN INFER-NO.

BOMBA

NO! QUESTA E' UN'ALTRA TROVATA DI LAMU'!

SOHO INNO-CENTE, TI HO DETTO! INNO-CENTE!

OH, MA CERTO CHE LO SEI!

PROPRIO COSI'. COME POSSIA-MO SAPERE COSA COMBINA ALLE NOSTRE SPALLE?

OH! HO SENTI-TO UH CAL-CETTO!

AHIO! ANCHE IO!

AH!

CLICK

TI STA SFIDANDO A SINGOLAR TENZONE.

PUM! MORTO!

NON SPARARE!

SE NON ACCETTI LA SUA SFIDA TI UCCIDERA' SEDUTA STANTE.

TESORUCCIO! DEVI COMBATTERE PER PROTEGGERMI!

SCORDATELO!

SEI PROPRIO UN FIFONE... COMBATTI IL TUO BEL DUELLO E CREPA! MORTO E STECCHITO!

AH, BENE! SIGNIFICO COSI' POCO PER TE?

ALL'ULTIMO SANGUE!!

VINCI PER ME, TESORUCCIO!

VUOI CHE MUOIA, VERO?

E VA BENE, ALLORA, TANTO STAVO INIZIANDO A ODIARLA, QUESTA VITA!

LEGGO LA SCIAGURA SUL SUO VOLTO!

KRAK
rrrrrrruuuum
KRAK
WHOOOOOOOOO
ATARU! NON FARLO! AVEVO TORTO!
NON POSSO PIÙ TORNARE INDIETRO!

TI PREGO. TI STANNO GUARDANDO TUTTI !

E' IMBARAZZANTE !

LO SO! LO SO!!

COSA CACCHIO SUCCEDE ?

NON SAPREI. FORSE E' UNA SPECIE DI SPETTACOLO DI STRADA.

COME? UN DUELLO?!

AL GIORNO D'OGGI?

FARO' IO DA GIUDICE.

METTETEVI IN RIGA VOI DUE.

SE PERDE, RIMARRA' UCCISO!

MA ANCHE SE VINCE... PROBABILMENTE MORIRA' LO STESSO !

VIA!!

UNA GARA DI INGESTIONE DI PATATE DOLCI ? E QUESTO SAREBBE UN DUELLO ?!

ATARU ! NON AMMAZZARTI CON LE TUE MANI !

NON MOLLARE, TESORUCCIO !

UMOOOOO

HWW

VIA, CARO... COME PUOI LASCIARMI ? NON HAI NESSUN POSTO DOVE ANDARE.

E A TE COSA IMPORTA ? FARE LA SMORFIOSA CON QUEL RAGAZZO... POTREBBE ESSERE TUO FIGLIO !

TI PREGO, CARO !

OH ! SIGNORA MOROBOSHI !

CHE COSA STA SUCCE-DENDO? PERCHE' TUTTA QUESTA GENTE ?

MA COME, SANTO CIELO...? NON SA CHE SUO FIGLIO STA COMBAT-TENDO UN DUEL-LO ?

UN DUELLO ? OH, NO! MA CHI... ?

OH !

FORZA, REI ! VAI COSI' !

MA... SIGNORA MORO-BOSHI !

C... CARA ...

OH, CARO! SEI ANCORA QUI ?

HWOOOOOO

OOOH, AMORE! TESORO! TI PREGO, NON ABBAH-DONARMI COSI'!

E PIANTA-LA! SCIO'! VATTENE A CASA AD ASPETTAR-MI!

UUNG! UGH!

NON RIE-SCO PIU' A MANDAR GIU' NIENTE!

TESORUCCIO!

TU DEVI VINCE-RE! CORAG-GIO, SOLO UH AL-TRO PO'!

NNGHLK!

FERMA!

MA COSA STAI CERCANDO DI FARE? LO VUOI AMMAZZA-RE?

SE PERDE VERRA' UCCISO LO STES-SO!

MA... MA...

GH...

munch munch munch

NON AVEVO ALCUNA POS-SIBILITA' CON-TRO DI LUI...

COME?

BRRRAAAA

SI TRASFORMA!

CE L'ABBIAMO FATTA! TESORUCCIO HA VINTO!

COME SAREBBE A DIRE?

QUANDO REI MANGIA TROPPO LA METAMORFOSI PERMANE! NON PUO' TORNARE ALLE SUE SEMBIANZE NORMALI!

SUL SERIO?

BOO-HOOBOO-HOO

OH, LO SAPEVO CHE TESORUCCIO MI AVREBBE SALVATA!

NON LO STAVA FACENDO PER **TE**, E LO SAI BENE!

UP!!

hoo-hoo-hoo

OH, NO! POVERO REI...!

NON TI DEVI PREOCCUPARE, VIENI CON ME, MI PRENDERO' CURA DI TE FINCHE' NON SARAI TORNATO NORMALE.

MA... CARA!!

OH, TESORUCCIO! TI DARO' UN BAMBINO STUPENDO!

SMETTILA, LAMU'! NON CI CREDE PIU' NESSUNO ORMAI!

NON METTERCI TROPPO TEMPO A TORNARE IL BEL REI, STUPIDO BESTIONE!

CARA! SONO TUO MARITO! NON PUOI BUTTARMI VIA PER UN TORELLO SPAZIALE!

NON RIESCO A RESPIRARE... VOLETE CHIAMARE UN'AMBULANZA?!

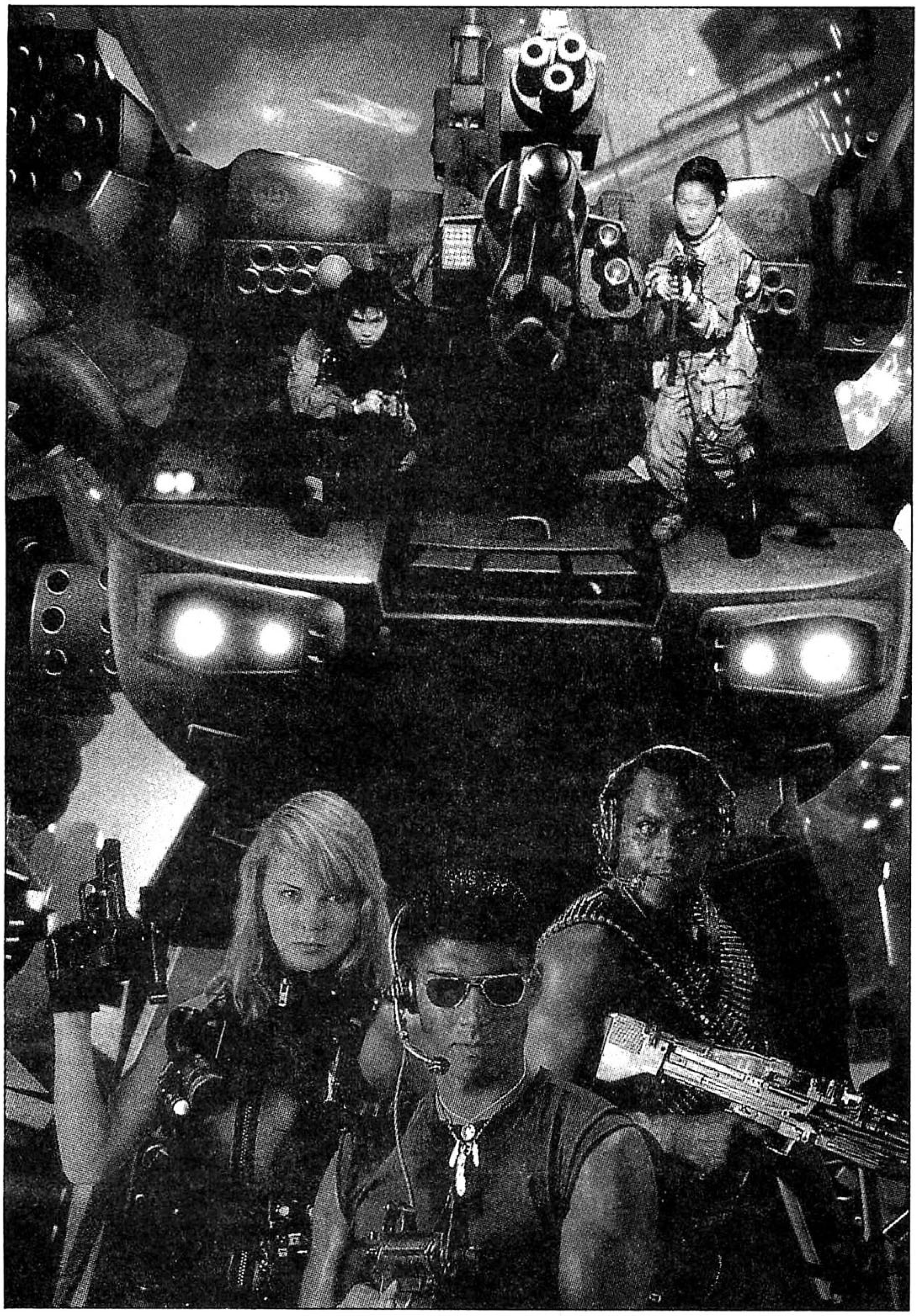
Hoo-hoo-hoo

INIZIO A CAPIRE DA CHI ATARU ABBIA EREDITATO LA SUA SFORTUNA...

FINE DELL'EPISODIO...

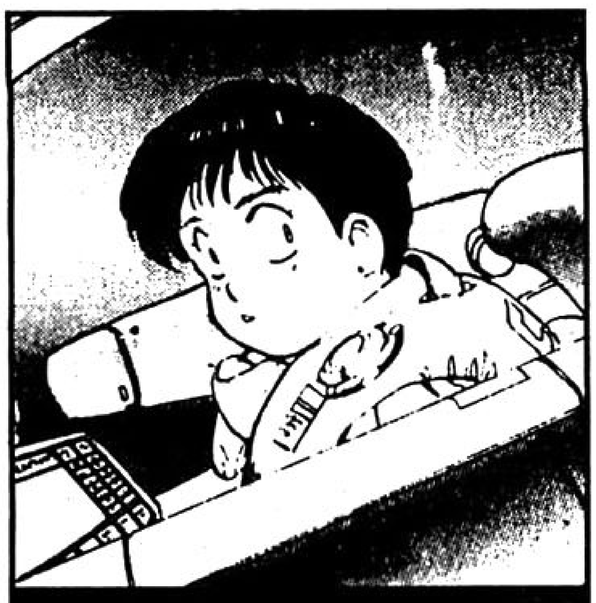
GUNHED

A CURA DI MICHELE ROMAGNOLI



Prima che esplodesse il fenomeno GUNHED la Empire Pictures di Charles Band, celebre ditta indipendente americana degli anni '80, con gli studi a Roma, aveva tentato l'operazione **Robojox**. *In quel periodo, cioè nel 1986, la Empire aveva avuto una buona ascesa nel mercato americano ed europeo con gli horror* Re-Animator, Dolls, From Beyond *(tutti di Stuart Gordon); sulla cresta dell'onda, il binomio Empire-Gordon mise in cantiere l'ambiziosa operazione di portare in un film 'dal vero' la tematica tipica giapponese delle guerre del futuro combattute da robot guerrieri giganti. Se si eccettua qualche sporadico tentativo giapponese della metà degli anni '60-inizio anni '70 (girati a basso costo, come* King Kong, il gigante della foresta/King Kong no Gyakusho *e* Godzilla contro i robot/Gojira tai Mecha-Gojira, *entrambi del maestro dei kaiju/eiga Inoshiro Honda, o i telefilm della serie* Megaloman*), quando i robot giganti erano più che altro*

L'uomo ha sempre creato degli eroi, ma per il mondo giapponese gli eroi sono i robot. Mentre nei videonoli italiani circola (con notevole ritardo) *Robojox* di Stuart Gordon, prodotto dalla defunta Empire Pictures di Charles Band, in America e in Giappone spopola l'ondata **GUNHED** (Gun Unit Heavy

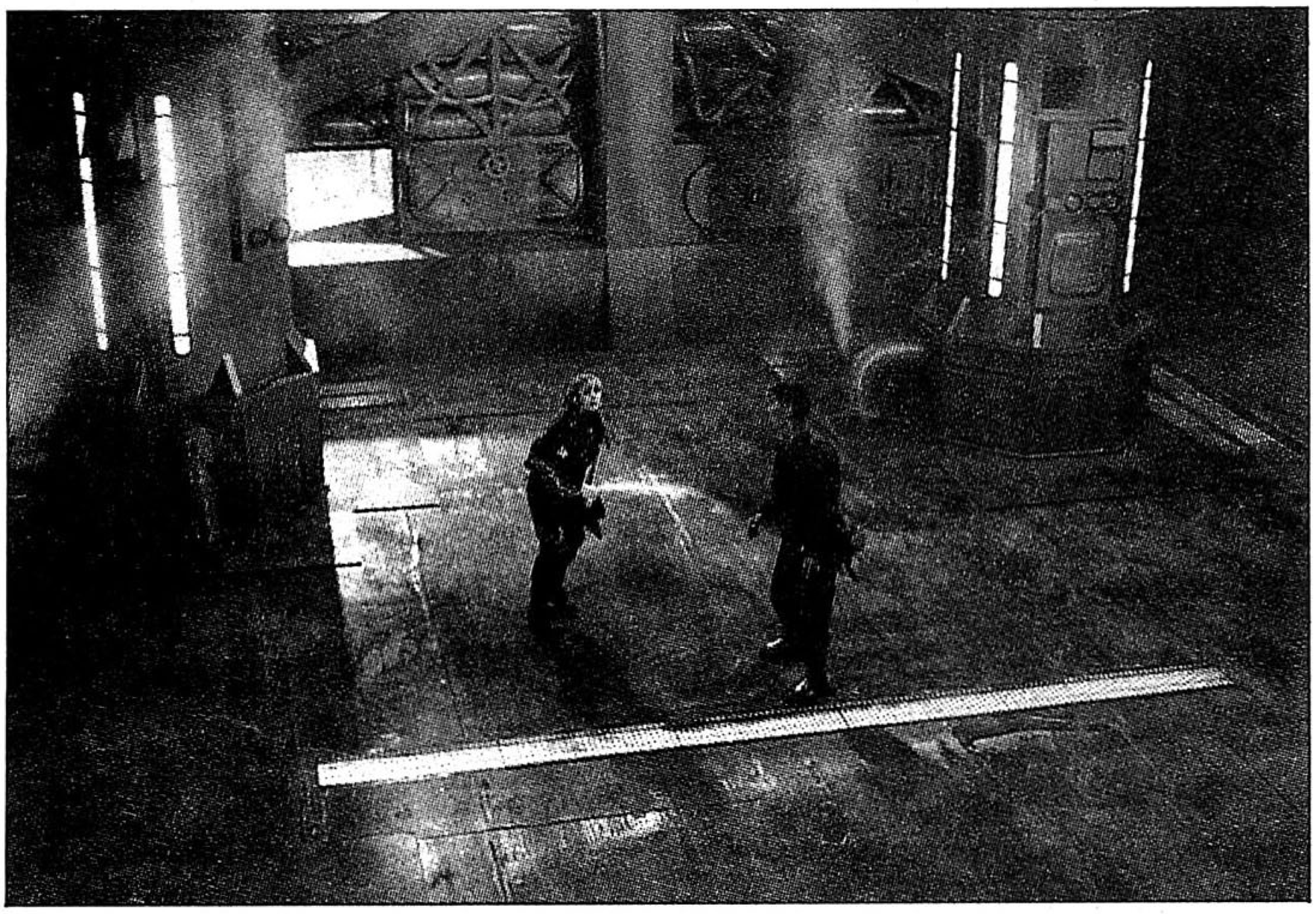


PROFILI

creature telecomandate o copie di mostri 'buoni' (King Kong, appunto, o Godzilla), ***Robojox*** *è il primo film a portare sullo schermo lo stile narrativo e visionario che inaugurò Go Nagai con* Mazinga Z. *Il film , diretto da Stuart Gordon, qui anche in veste di scrittore insieme a Joe Haldeman, cuce all'esile trama (chiaramente americana) di un conflitto USA-URSS tutti gli stilemi delle serie nipponiche, a fumetti prima e a disegni animati dopo: i robot sono multicolori (predominante il rosso), sparano magli perforanti, missili, raggi laser di ogni tipo; per mettere in funzione le armi i protagonisti spesso devono gridare il loro nome (ma lo aveva anche fatto Clint Eastwood nel suo* Firefox, Volpe di fuoco, *del 1982). La Empire puntò tutto sul progetto (lo affiancò ad altre produzioni medio-alte, come l'orrorifico* Prison *di Renny Harlin, autore poi di* Nightmare 5 *e* Die Harder, *e* Arena *di Peter Manoogian già regista di* Eliminators *e* Manhattan Warriors*), chiamando*

Elimination Device). Per chi non ne avesse sentito parlare, è il più complesso film di fantascienza giapponese realizzato negli ultimi anni. Quando la Empire fece uscire con numerosi problemi *Robojox*, trasportando in pellicola i fantomatici robot-anime dei cartoni animati giapponesi, questi ultimi si sentirono quasi 'derubati' dei soggetti che avevano dato loro onore e fama in tutto il mondo. Così, la Toho International decise di far tornare in patria la primogenitura dei robot giganti anche nei film 'dal vero' (con attori in carne e ossa). Per non farsi sorpassare, la Toho ha sfruttato l'evoluzione della robotica nelle serie a fumetti e animate che gli autori giapponesi avevano improntato negli ultimi anni. Così, mentre *Robojox* è ispirato a robot meno neo-tecnologici (sono ancora presenti gli improbabili pugni a razzo), la produzione della Toho, guidata da Masato Harada, si ispira ai nuovi automi guerrieri, grandi macchine da guerra che non hanno quasi più niente di umano. Gli sceneggiatori (lo stesso Harada e l'americano James Bannon) creano così una storia di distruzione e morte, e non di eroismi da antichi guerrieri.

La vicenda ha inizio nel 21° secolo. La vita dell'uomo è condizionata dall'uso dei robot in qualsiasi mansione, dai lavori domestici alle grandi industrie; perfino le decisioni governative sono prese da un megacomputer. Tutti i robot sono costruiti da un sistema automatizzato chiamato 'La Torre Madre', situato sull'isola 8JO nel Pacifico. Le forze armate sono costituite dai GUNHED, robot senza equipaggio, controllati da Kyron 5, il più grande computer della Terra, cervello della Torre Madre. Nel 2025, Kyron 5, diventato autocosciente, comprende la sua potenza e dichiara guerra al mondo intero. Il governo dell'Unione Mondiale quindi mobilita una vasta armata di GUNHED, controllati separatamente, per attaccare Kyron 5, al 39° piano della Torre Madre. Kyron 5 spedisce in sua difesa i Robot dell'Aria, e il 373° giorno di battaglia l'umanità perde la guerra, con la distruzione dell'ultimo GUNHED. Ma stranamente, dopo la vittoria, Kyron 5 cessa le operazioni e l'isola di 8JO



è delimitata come area contaminata. Tredici anni più tardi, un gruppo di cacciatori di tesori, guidati da Brooklyn, un tecnico giapponese, sbarca su 8JO cercando frammenti della battaglia. Ma qualcosa non va: una strana ombra, nella Torre Madre, attacca il gruppo uccidendone quattro componenti. I superstiti incontrano Nim, un ranger texano giunto sull'isola per dare la caccia ad alcuni biodroidi, colpevoli di aver rubato un prezioso minerale dall'Istituto di Dallas. Il gruppo è di nuovo attaccato, Nim e Brooklyn si salvano a stento grazie a due

PROFILI

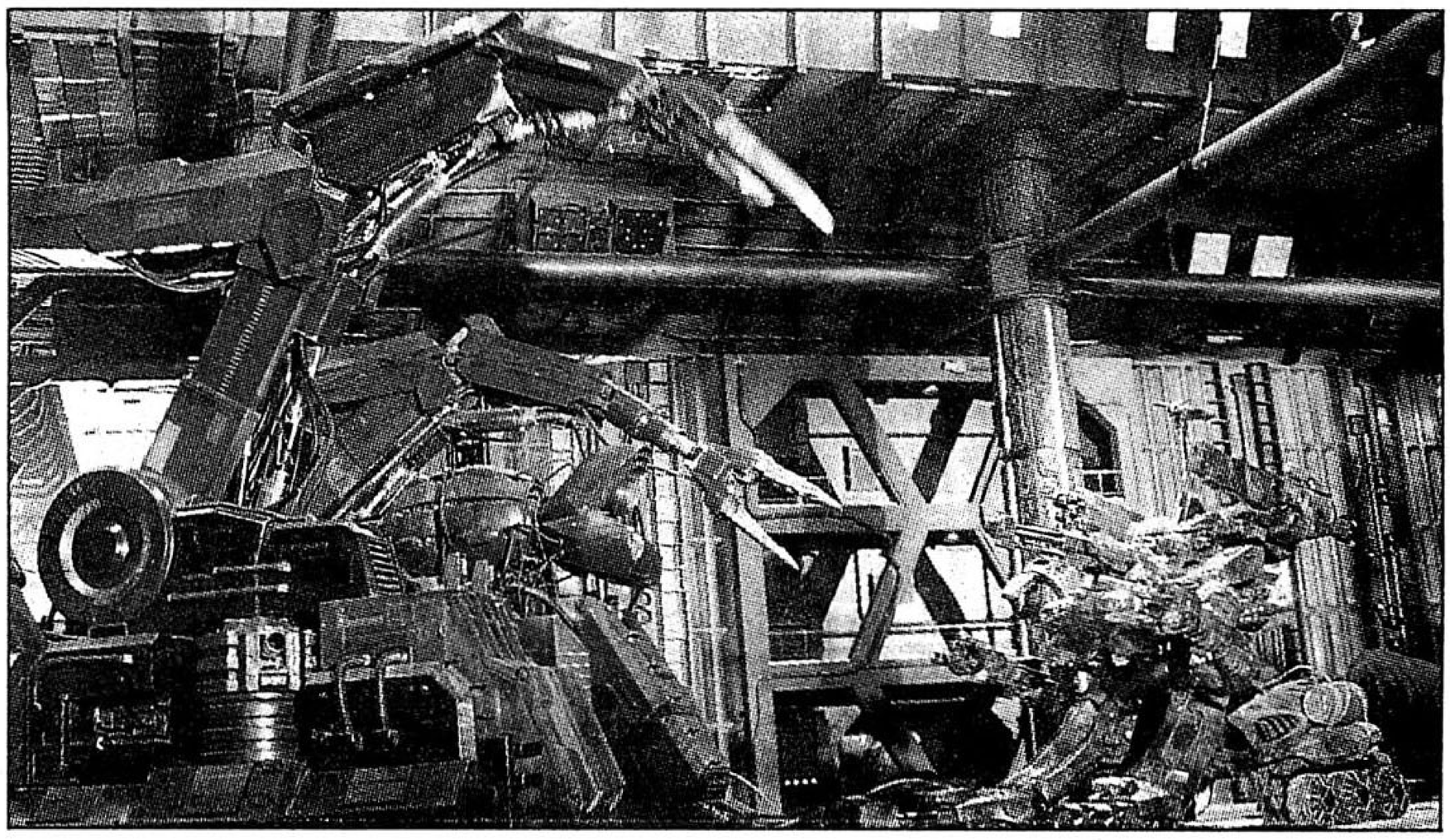
*i migliori tecnici allora a disposizione, tra cui il designer Ron Cobb (*Guerre Stellari, Aliens, Leviathan*) per i mecha design dei robot, Dave Allen per gli effetti speciali visivi (*Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi, Dolls, Puppetmaster*) e John Carl Buechler per i make-up speciali (*Re-Animator, From Beyond, Dolls*).*

Per rendere credibili i movimenti dei robot, Dave Allen si avvalse della classica tecnica della stop-motion, costruendo dei modellini in vetroresina alti circa un metro. Per analogia, la stop-motion è una tecnica del tutto simile a quella dei cartoni animati:

Dave Allen filmava le scene dei robot un fotogramma alla volta facendo loro compiere piccoli spostamenti tra uno scatto e l'altro. Dopodiché si poteva procedere a sovrapporre le immagini su delle scene precedentemente girate con attori mediante un effetto ottico di trasposizione della pellicola (attuabile anche all'inverso). Ma purtroppo con l'andare del tempo la lavora-

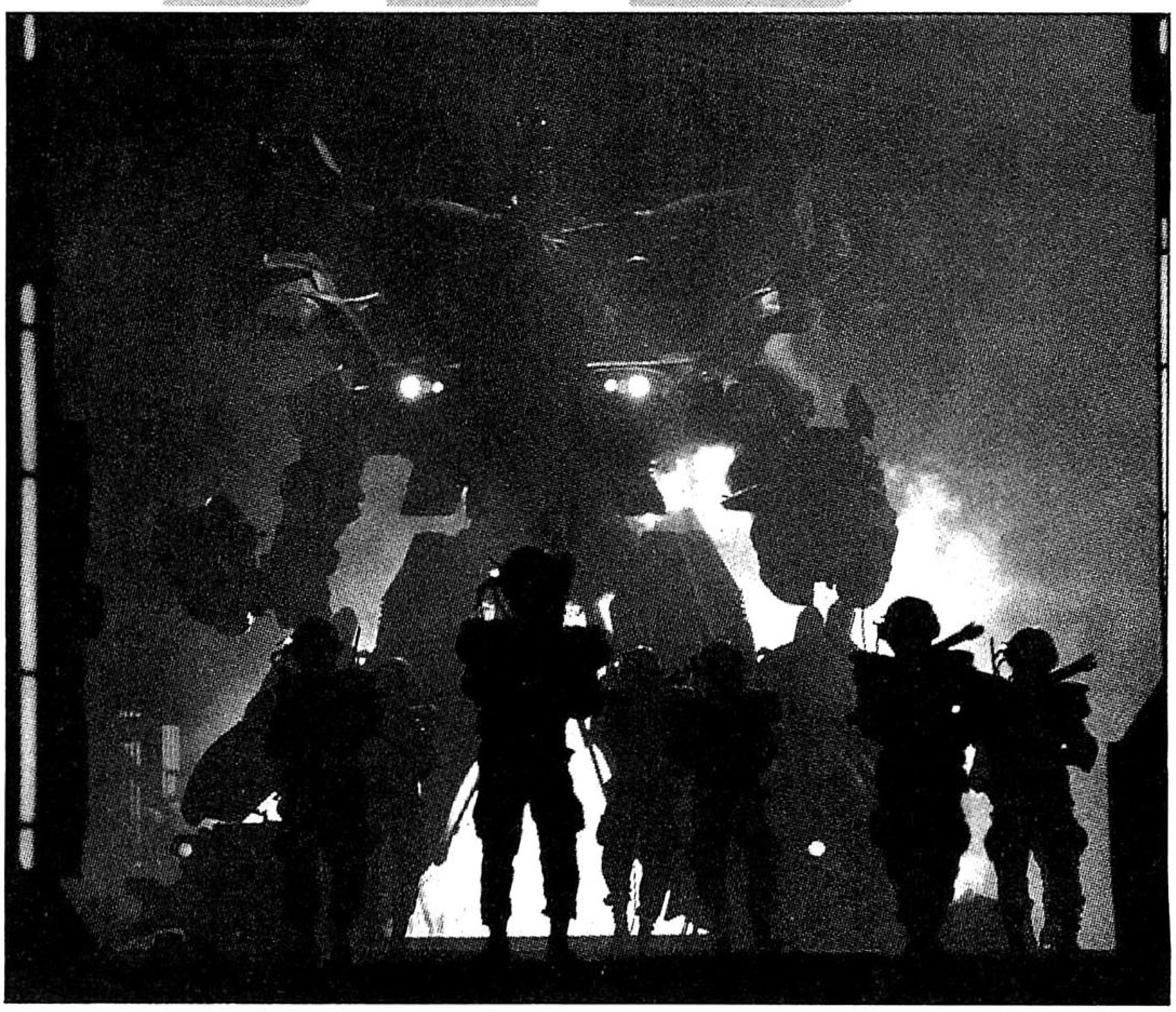
PROFILI

zione incappò in qualche problema: le difficoltà tecniche per ***Robojox*** *aumentavano di giorno in giorno e di conseguenza aumentava anche il budget. Le produzioni parallele allora furono immesse nel mercato per dare ossigeno alle finanze della casa di produzione, ma non ebbero i risultati sperati. Così, a più di un anno di distanza dal primo ciak, la Empire decise di editare* ***Robojox*** *con quello che era stato effettivamente realizzato, che non era comunque il progetto originale. Il parziale ridimensionamento del film, uscito poi in poche sale americane, non favorì una buona accoglienza da parte della critica specializzata e di conseguenza gli incassi furono miseri, portando la Empire al definitivo collasso (a questo contribuì anche la trama, attuale nell'anno in cui fu concepita, il 1985, ma sorpassata dalla distensione al momento dell'uscita nelle sale, alla fine del 1988). Dopo molti falsi annunci,* ***Robojox*** *arriva finalmente in Italia, ma purtroppo non al cine-*



bambini sopravvissuti alla guerra e che ora hanno fatto di 8JO la loro casa. Brooklyn si accorge presto che il metallo rubato dai biodroidi a Dallas è il Texmesium, che Kyron 5 aveva atteso per 13 anni. Con il Texmesium, il computer vuole distruggere quello che è rimasto dell'umanità. E' giunto il momento: la Torre Madre torna in funzione e i Robot dell'Aria cominciano a dare la caccia ai sopravvissuti del gruppo, gli unici che, dall'interno della Torre, possono creare fastidi alla rinascita del mega-computer. Ma Brooklyn trova, anche se danneggiato, GUNHED 507, uno dei robot da difesa terrestre. Il tecnico giapponese ripara la macchina da guerra e, comandandola dall'interno, si appresta a scalare la Torre Madre per distruggere Kyron 5 prima che inizi il suo piano distruttore. Questo è la premessa del film. Il resto è un'entusiasmante lotta contro i Robot dell'Aria e i biodroidi. Curato nei minimi dettagli, con una scenografia a metà strada tra *Terminator* di James Cameron (per quanto riguarda il look visuale) e *Aliens* sempre di Cameron (per quanto riguarda le scelte di regia), *GUNHED* è un piacere per gli occhi. Gli effetti speciali, forniti da Koichi Kawakita, sono curati nei minimi dettagli.

La Toho (già produttrice nel 1954 del famosissimo *Gojira/Godzilla* di Ino-



shiro Honda) ha poi mischiato sapientemente attori americani con attori giapponesi, in modo di poter valicare l'oceano alla conquista del mercato statunitense. E questa è stata, almeno economicamente parlando, la scelta più indovinata: infatti in USA *GUNHED* ha incassato parecchio e ha ispirato una serie animata prodotta dagli americani stessi. Dietro 'l'effetto *GUNHED*' poi, come accade spesso in questi anni, si è mosso il merchandising (giocattoli, fumetti e oggettistica in genere, specialmente scolastica) avendo il film fatto colpo sul pubblico più giovane. Ma, aldilà dell'entusiasmo creato tra i teenager, *GUNHED*si è rivelato vincente perché si riallaccia, interessando quindi anche il pubblico più adulto, alla nuova corrente letterario-cinematografica denominata cyberpunk, molto più di *Robojox*, che nel frattempo è incappato in problemi di distribuzione a causa del fallimento della Empire Pictures. Specialmente per quanto riguarda le soluzioni visive infatti, il film è molto vicino a *Crash and Burn* di Charles Band e al film rivelazione *Hardware* di Paul Stanley. Nel frattempo la Toho sta iniziando le riprese di **GUNHED 2.**

GUNHED (The movie) 1989 © Toho Int. Co. Ltd./Sunrise
Produttori esecutivi: Tomoyuki Tanaka, Eiji Yamaura
Sceneggiatura: Masato Harada, James Bannon
Direttore della fotografia: Junichi Fujisawa
Musica: Toshiyuki Honda
Effetti speciali: Koichi Kawakita
Cast: Masahiro Takashima, Yujin Harada, Mickey Curtis, James B. Thompson, Kaori Mizushima, Brenda Bakke
Regia: Masato Harada
Le immagini qui riprodotte, tratte dal film GUNHED sono © Toho Int. Co. Ltd./Sunrise.
Le immagini qui riprodotte, tratte dal fumetto GUNHED sono © Sunrise e © Viz Com.

PROFILI

ma, bensì in edizione home video per opera della Skorpion, ed è reperibile nelle videoteche. Comunque, alla sua visione, non siate prevenuti nel giudicarlo, se potete. Godetevi le bellissime sequenze dei combattimenti e soprassedete su qualche evidente errore di montaggio o di sceneggiatura (e di doppiaggio nell'edizione italiana). Una nota infine, anche per Crash & Burn, *thriller fantascientifico a metà strada tra* Hardware *di Paul Stanley e, appunto,* **Robojox**.
Prodotto e diretto dall'instancabile Charles Band, che dopo la chiusura dell'Empire ha fondato la Full Moon Entertainment, Crash & Burn *va segnalato agli amanti dei robot per la comparsa, nel finale del film, di un robot gigante ispirato alle macchine da guerra nipponiche stile* Z Gundam. *L'animazione degli effetti è anche qui opera di Dave Allen, ma non illudetevi: la sequenza è molto breve. E' reperibile in videocassetta marcata CIC Video, con il titolo* Distruzione Totale.

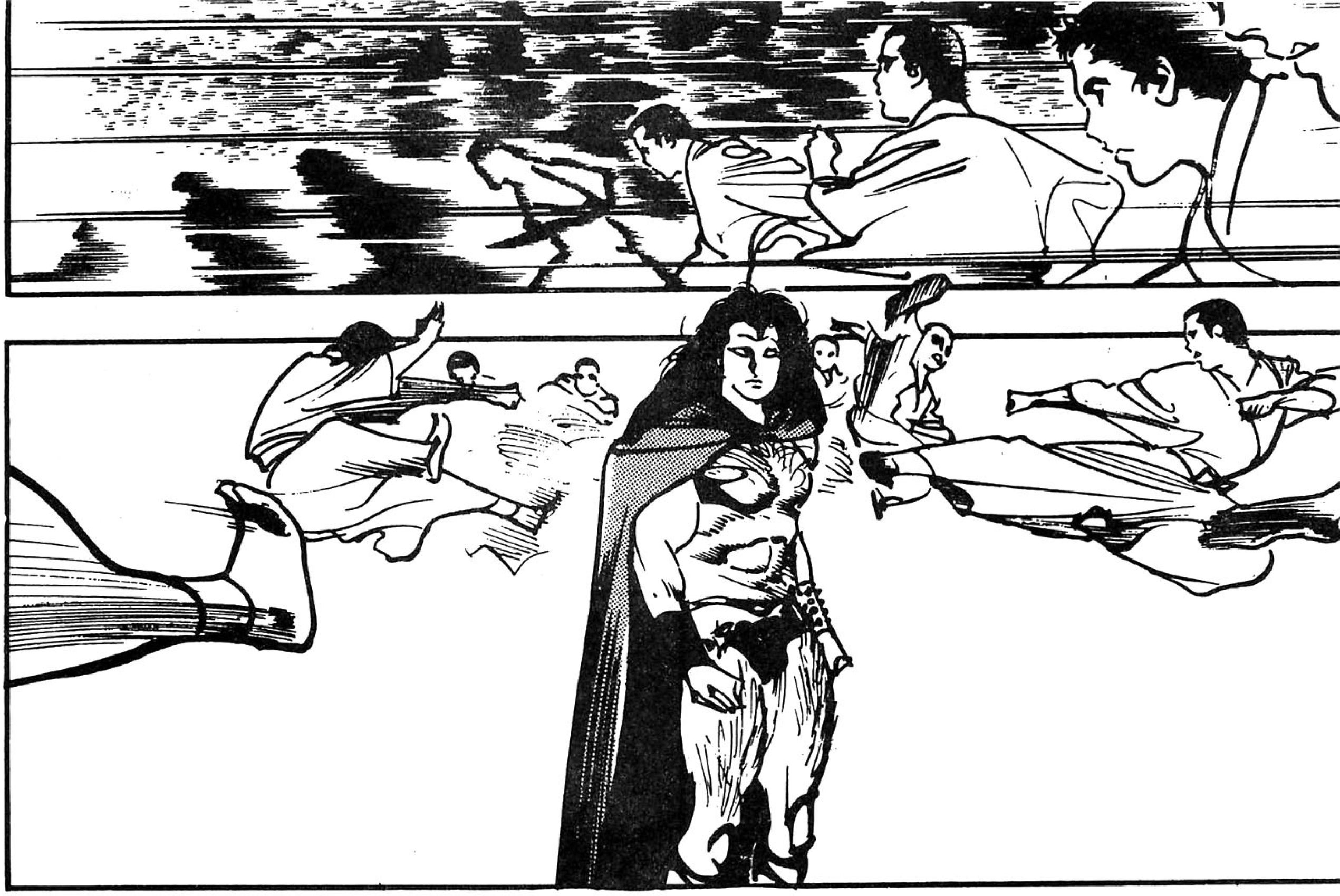
Nel cimitero delle sacre terre di Togakushi, ***Mai*** *si reca alla tomba della madre, della quale la piccola non conserva alcun ricordo, perché la donna era morta quando la ragazzina psicocinetica era ancora in tenera età. Nel frattempo, gli uomini di Kaieda, assieme alla polizia del luogo, hanno circondato l'estensione del santuario con posti di blocco per evitare che la piccola Mai e il padre riescano a sfuggire nuovamente. Da un poliziotto gli uomini di Kaieda apprendono dell'esistenza di una via d'uscita dalle terre sacre, un impervio percorso battuto solo dagli animali selvaggi, chiamato dagli abitanti del luogo 'il sentiero del demonio'. Il sacro suolo di Togakushi sta ora per conoscere la furia della battaglia: le forze di Kaieda ne hanno invaso i territori, e il mostruoso Tsukiro, l'arma 'finale' grazie alla quale Kaieda è convinto di riuscire a chiudere la partita, sta per essere sganciato dall'elicottero dell'anziano samurai.*

CAPITOLO 6

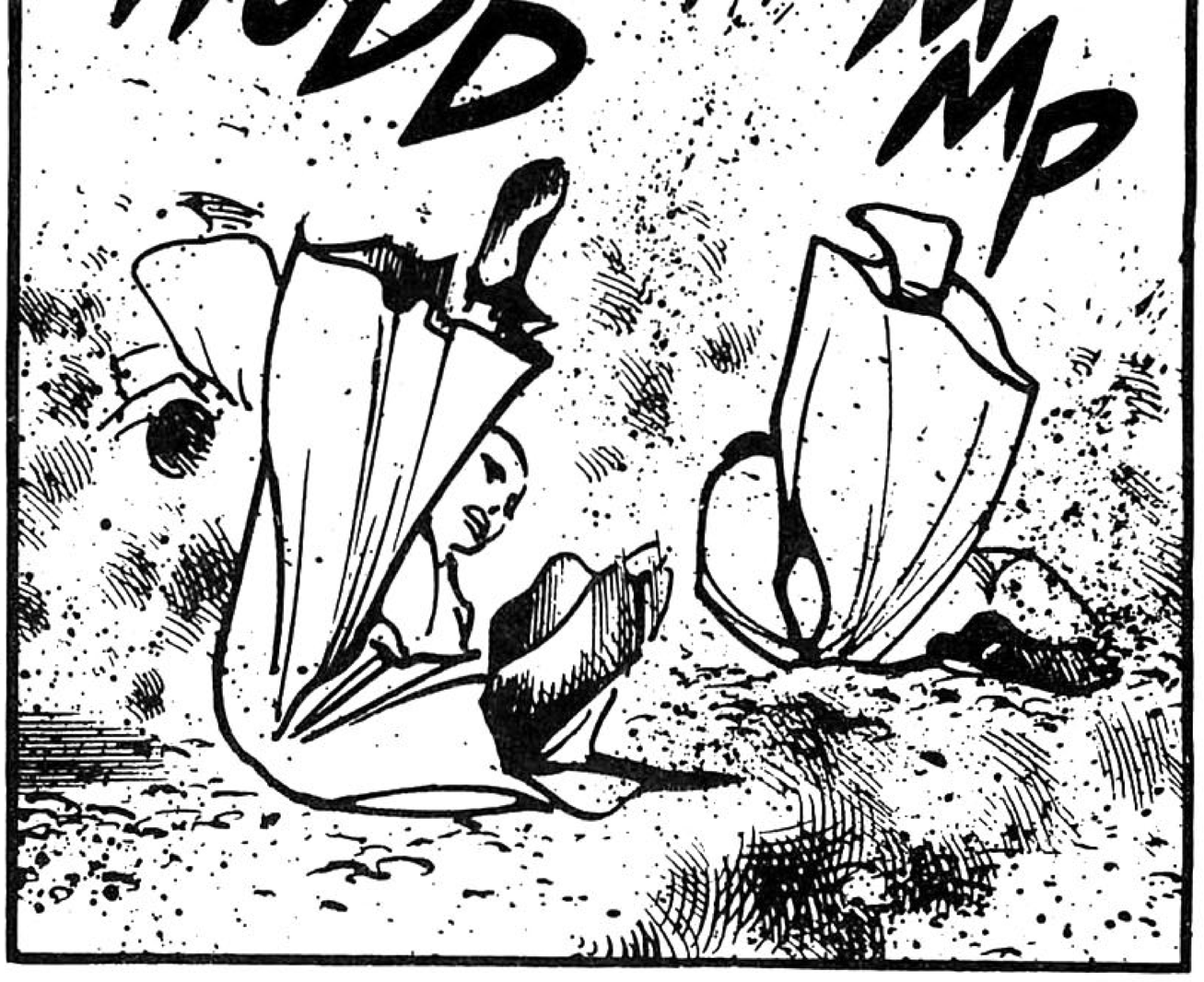
LA FORMAZIONE D'ATTACCO DELLA SCUOLA DI TOGAKUSHI

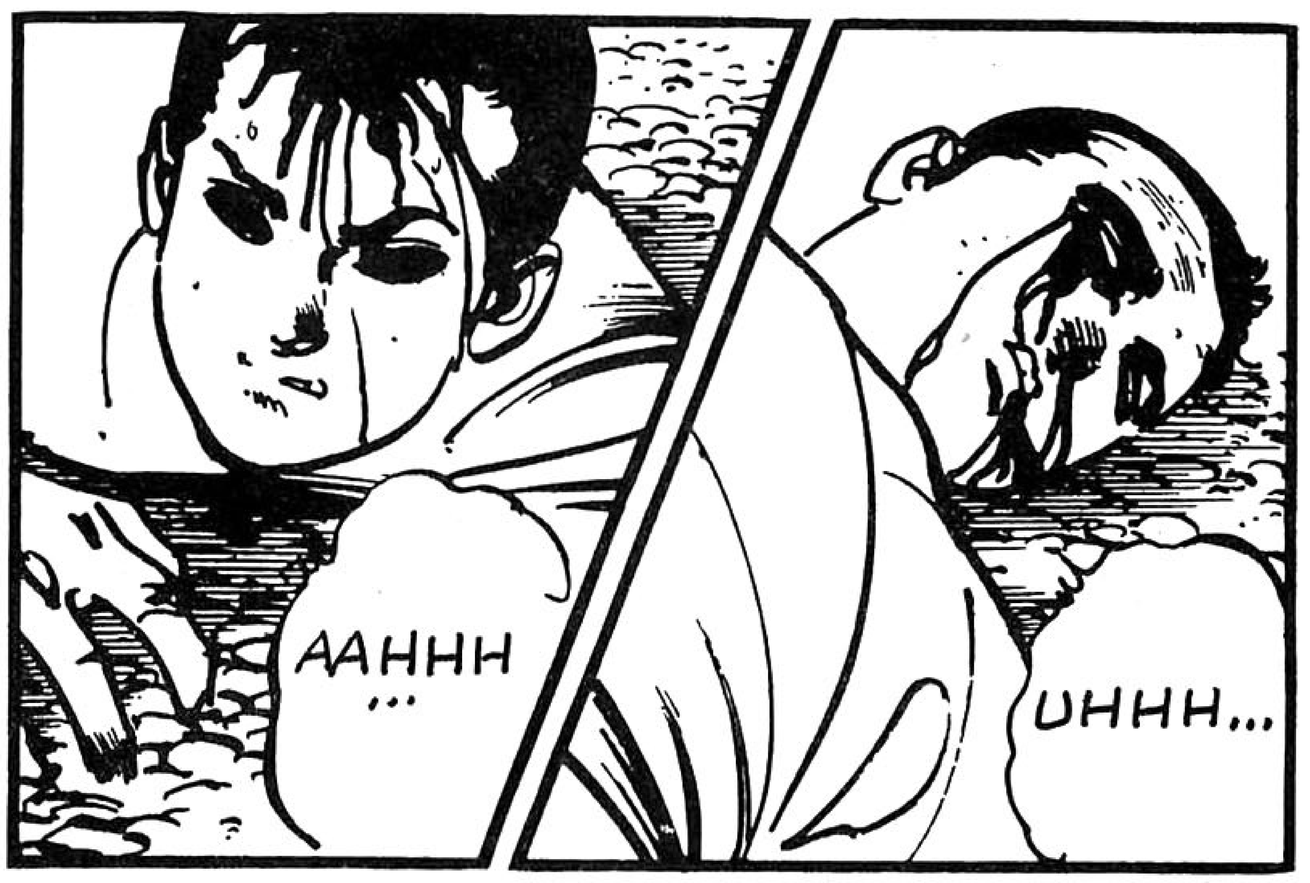
QUESTA E' LA FORMAZIONE D'ATTACCO DA OTTO DIREZIONI DELLA SCUOLA DI TOGAKUSHI... LA RUOTA DEL DESTINO NEL CIELO APERTO!

HA



A


HOLD
IT
UP


AAHHH...
UHHH...

COME ?! HA ABBAT-TUTO OTTO UOMINI IN UN ISTANTE !!

CHE RAZZA DI MOSTRO E' QUELLO ?!

WHOOSH

TASH TASH

IO, MADARAO, SARO' IL TUO PROSSIMO AVVERSARIO ! PER IL BENE DELLA SIGNORINA MAI, NON TI PERMETTERO DI PROCEDERE !

TASH TASH TASH TASH

HHOOO

SPLAK

SHOOSH

CHKT

SHOOSH

SHOOM

WHOOSH WHOOSH WHOOSH

MI STO ANCORA SCALDANDO, STUPIDO MOSTRO !

E ORA TI MOSTRERO' LA POSIZIONE ESOTERICA D'ATTACCO CHIAMATA ALA DI FALCO. SARA' IL TUO BIGLIETTO PER L'INFERNO !!

HHOOO

SH

CT

SHOOM

GRR

RR

SHOOSH

HUDD

BADA

BADA

BADA

ADA

VI... PREGO... PROTEGGETE MAI... CON IL VOSTRO POTERE... SIGNORA MAKI... UNNG... VI SCONGIU-RO...

WHUMP!

WHOOO

WHHEEE

WHOOOO

SHAAT

OH!!

AAAH!

WHAP

STUMBLE

THUNK

THUNK

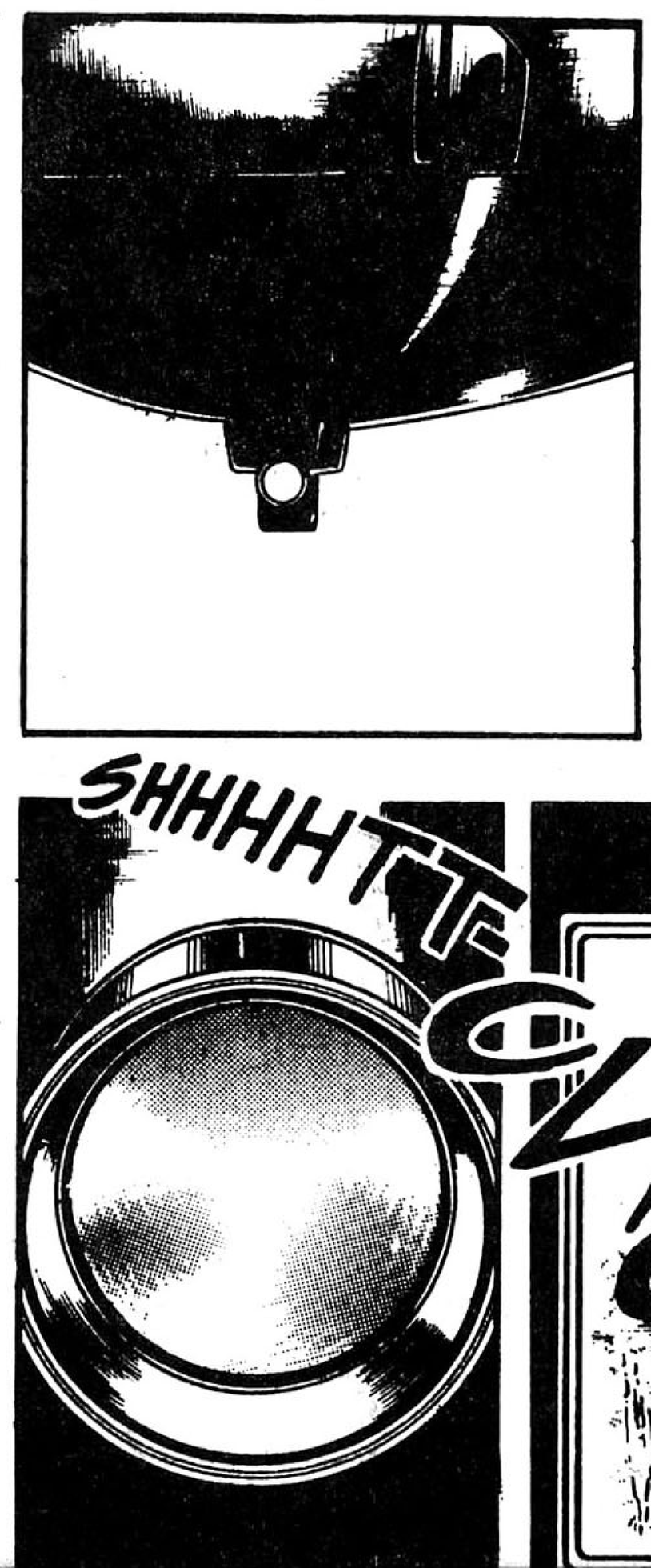
NON LASCIA-RE LA PRE-SA, PER NESSUN MOTIVO !!

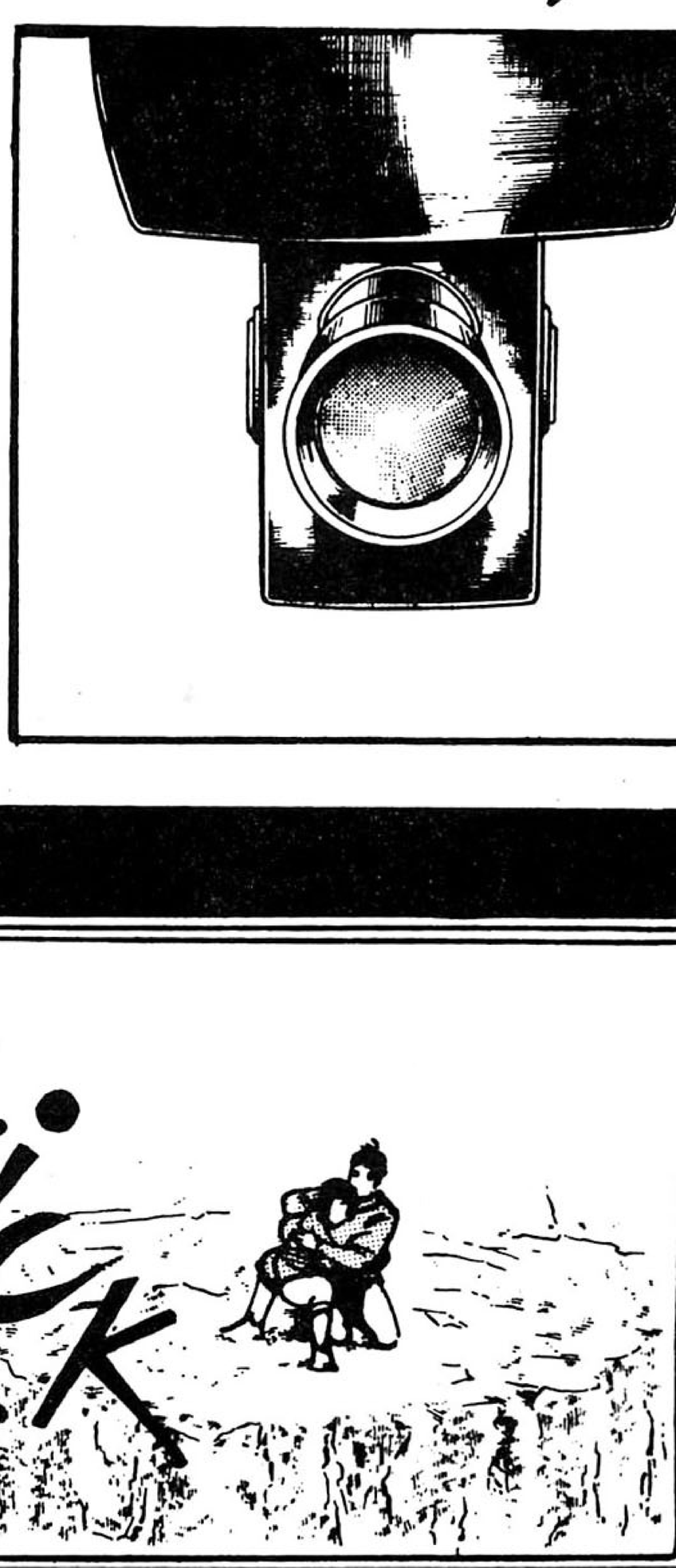
DANNA-ZIONE ! CI HANNO GIA' RAG-GIUNTO !

WHOOM

BADA BA

BAD





SHHHHTTT

BADA

SONO IN MANO NOSTRA!

BADA

BADA

PIU' AVANTI C'E' UN PERICOLOSISSIMO SENTIERO CHIAMATO "LA TORRE DELLE FORMICHE": LA RAGAZZINA NON SARA' CERTO IN GRADO DI ATTRAVERSARLO!

BADA

BADA

BADA

WHHOOOO...
WHHEEEE...
HHEEEOO...

DEVI ANDARE, MAI.

WHOO

"... NO, PAPA'! NON POSSO CAMMINARE SU QUESTA ... COSA'!

DEVI FARLO, MAI. NON PREOCCUPARTI, IO SONO QUI, DIETRO DI TE.

NON FARMI ANDARE, PAPA', TI PREGO! HO TROPPA PAURA!

MAI, STAMMI A SENTIRE ATTENTAMENTE.

...

MADARAO, QUEL SIMPATICO VECCHIETTO, E GLI ALTRI MONACI GIU' AL TEMPIO HANNO MESSO A REPENTAGLIO LE LORO VITE PER AIUTARTI A FUGGIRE !

E VUOI SAPERE PERCHE' ?

....

Dr...

PERCHE' SEI L'ULTIMO MEMBRO FEMMINILE DELLA DINASTIA MIHIRO E HAI EREDITATO I SACRI POTERI.

PER GENERAZIONI E GENERAZIONI MOLTISSIMA GENTE HA SACRIFICATO LA PROPRIA VITA PER PROTEGGERE LA TUA STIRPE.

NON PUOI MOLLARE ORA !

CAPISCI ?

NON SEI RESPONSABILE SOLO DELLA **TUA** VITA ! TANTE PERSONE SONO MORTE PER TE. NON PUOI DELUDERE LE SPERANZE E I DESIDERI DI TUTTA QUELLA GENTE !

MA...
MA...

DEVI ANDARE AVANTI!

...

NON DEVI PREOCCUPARTI MAI. TUA MADRE VEGLIERA' SU DI TE E TI PROTEGGERA'.

WHHHEEEEOO...
WHHOOOOOO......

BADA

BADA

BADA

ORMAI SONO NOSTRI !!

E QUE-STA ?

SI STA AL-ZANDO LA NEBBIA. MA DA DOVE E' USCITA ?

CONTINUA...

W

H

H

O

O

O

O

W

H

H

LADY OSCAR

ベルサイユのばら

A CURA DI MARCO ALBERTINI E VANNA VINCI

DOSSIER

© **Mchi Himeno.**

BERU BARA!!! Non è un anatema giapponese contro il malocchio, ma è in realtà l'affettuoso diminutivo con cui i fan nipponici chiamano la serie **Versailles no Bara**, La Rosa di Versailles, conosciuta in Italia col titolo *Lady Oscar* (il 'Beru' è giustificato dal fatto che 'Berusaiyu' è il loro modo di trascrivere e pronunciare Versailles). La serie a fumetti fu pubblicata dal settimanale "Mar-

Originaria di Osaka, Ryoko Ikeda è nata il 18 dicembre 1947. Mentre frequentava l'università ha cominciato a disegnare manga; anche se le sue prime opere, tra cui ***Bara Yoshiki no Shojo*** *(La ragazza della rosa Yoshiki) e* ***Soyo Kaze no Mary*** *(Mary dello Zefiro), adottano uno stile ancora molto tezukiano e l'impaginazione è regolare e molto classica, si notano già una ricercatezza e una spiccata cura nei dettagli e nelle decorazioni.*

SOYO KAZE NO MARY © Ryoko Ikeda.

Ryoko Ikeda ha raggiunto il successo con ***Versailles no Bara***

DOSSIER

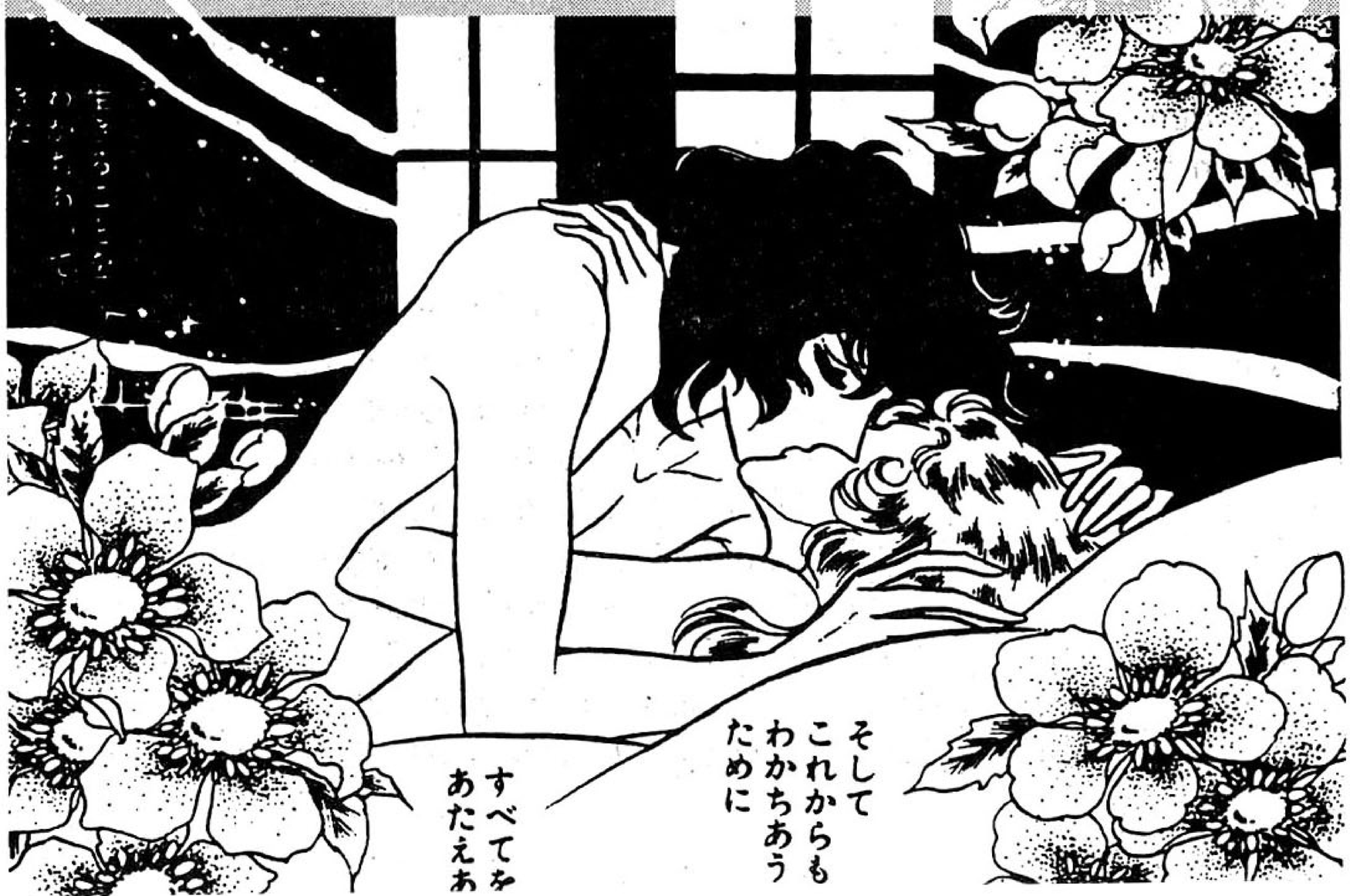
(La rosa di Versailles), strutturata in 9 volumi (più uno fuori serie); tra il 1974 e il 1975 ha poi prodotto ***Shoko no Etude*** *(La sonata di Shoko) e* ***Claudine****, entrambi in volume unico.*

ONISAMA E..© Ryoko Ikeda.

Realizza poi ***Onisama e...*** *(Per mio fratello...) in tre volumi, dove racconta la storia di Nanako, una ragazza che riesce a inserirsi in un esclusivo club liceale al quale si può accedere soltanto possedendo qualità come ricchezza, bellezza, intelligenza, nobiltà. Nanako si trova inoltre coinvolta in una com-*

garet Comics" della Shueisha a cavallo fra il 1972 e il 1973. L'autrice, Ryoko Ikeda, si era basata per la costruzione della storia su una biografia della regina Maria Antonietta a opera di Stefan Zweig, molto popolare come lettura per giovinette. Il manga in poco tempo conquistò una immensa popolarità, tanto da risultare un successo senza precedenti fra i fumetti per ragazze; sulla scia di questo successo fu allestito un adattamento per il teatro Takarazuka, una sorta di musical giapponese in cui le donne interpretano tutti i ruoli, anche quelli maschili, in una specie di controparte al teatro Kabuki, in cui gli attori sono invece tutti uomini. Nel 1978 fu realizzata di 'Beru Bara' una versione cinematografica con attori veri e, finalmente, nel 1979, la Tokyo Movie Shinsha produsse la relativa serie a cartoni animati di 41 puntate per la TV. La risposta del pubblico non fu immediata - le punte massime di popolarità erano già state esaurite dal fumetto - e solo alla replica (tra l'altro non trasmessa su tutto il territorio nazionale) la serie suscitò un grande interesse, acquistando molti nuovi fan e facendo di *Versailles no Bara* un vero e proprio cult.

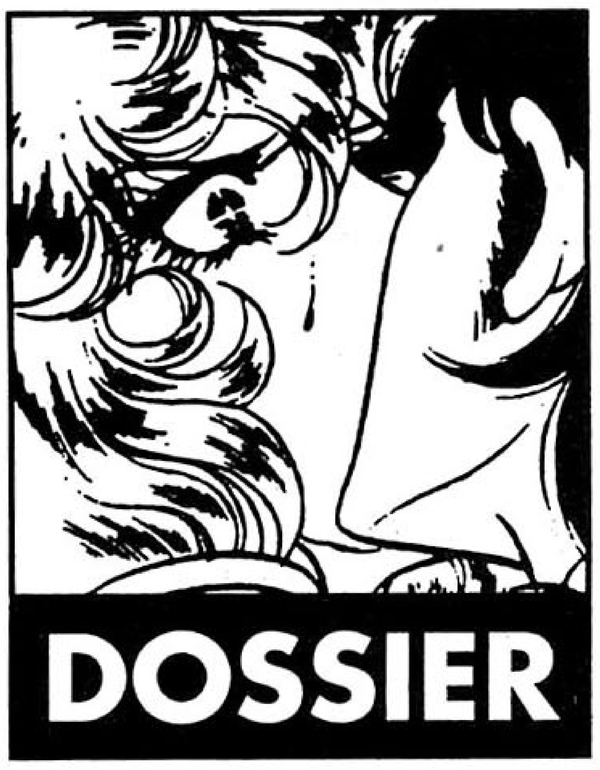
La vicenda si svolge in Francia, nel periodo che abbraccia la fine del regime di Luigi XV e tutto il regno di Luigi XVI e Maria Antonietta, fino alla loro decapitazione. Il personaggio principale è Oscar Françoise de Jarjayes, una fanciulla nobile che, per volere del padre, un generale, è stata allevata come uomo. Diventata capitano delle guardie reali, Oscar comincia a frequentare Versailles negli ultimi anni dell'*ancien régime* di Luigi XV, ed è proprio in questo periodo che nasce la sua grande amicizia con la futura regina Maria Antonietta. Oscar è sempre accompagnata dal suo attendente-amico André Grandier, cresciuto con lei e di lei segretamente innamorato. Il rapporto fra i due, fondamentale nell'intreccio, si interseca con vicende storiche e non, e con personaggi sempre nuovi, le cui vicende (caratteristica usuale nei manga della Ikeda) si incrociano vorticosamente. Altri personaggi fondamentali sono il conte Hans Axel von Fersen, amante di Maria Antonietta, amico di Oscar e da lei infelicemente amato, e Rosalie e Jeanne Balau, due ragazze del popolo i cui destini si incrociano con quelli di Oscar e della corte di Versailles. Altre presenze, meno in primo piano, ma interessanti, sono senz'altro Alain, amico di André, la contessa Du Barry, amante di Luigi XV, il conte Girodel, secondo comandante delle guardie reali, innamorato di Oscar. Più che per una vera trama, in effetti, la Ikeda usa la storia per creare intrecci e per tratteggiare psicologicamente tante figure diverse. All'inizio l'attenzione è focalizzata soprattutto sulla figura di Maria Antonietta e sulla vita di corte. In un secondo momento il fulcro della storia diventa il rapporto fra Oscar e André. I due simbolicamente rappresentano il dualismo yin/yang, la notte e il giorno, gli eterni opposti - anche se il simbolo yang, maschile, solare, attivo, è in questo caso Oscar. André risulta essere invece yin, femminile, ombroso, passivo. André è innamorato di Oscar, ma reprime i suoi sentimenti; quando decide di dichiarglieli lo fa in



ANDRE' e OSCAR © Ryoko Ikeda.

OSCAR e ROSALIE © Ryoko Ikeda.

modo violento, proprio quando Oscar è ancora innamorata di Fersen, cosicché tra i due si provoca una profonda frattura. André e Oscar insomma si 'rincorrono' per tutta la storia finché Oscar non riconosce di essere sempre stata innamorata di André. La puntata in cui i due si amano è sicuramente storica per tutti i fan, almeno per quelli italiani. Per quanto castissimo, è stato infatti il primo atto sessuale visto in un cartoon; una vera liberazione (!) per tutti gli agguerriti che avevano subito tutta la repressione di cui è infarcita la storia, e soprattutto per i reduci dalle passioni mai esplose nella serie Candy Candy. L'unione Oscar-André è veramente la chiusura del cerchio, la vera fine della storia. Questa simbologia applicata ai personaggi non risulta posticcia, ma li rende interessanti, abnormi. Oscar è infatti un personaggio ambiguo che affascina sia il sesso maschile che quello femminile, un personaggio insomma decisamente bisessuale. Il suo carattere è diviso in due, quello esteriore, coraggioso, cavalleresco, rigido, e quello interiore, represso e indeciso. André è invece sempre in ombra rispetto alla splendente Oscar ma, anche se sembra passivo di fronte agli eventi, risulta forse uno dei personaggi più lineari di tutta la storia. Una trama basata quindi sulla censura delle passioni, dove i sentimenti e le reazioni dei personaggi sono la parte più importante. Le vicende storiche, infatti, risultano abbastanza generiche, non molto approfondite, raccontate da un punto di vista lontano dalla cultura europea. L'analisi del passaggio dal vecchio al nuovo regime, l'esposizione delle tematiche storiche, sociali ed economiche non sono certo una prerogativa dell'opera (da tener presente che comunque il target era costituito essenzialmente da teenager). Il periodo storico fornisce, insomma, soltanto un'ambientazione coreografica, una scenografia (anche piuttosto curata e dettagliata) in cui si muovono i personaggi. Gli eventi hanno dunque poca rilevanza, tutto è focalizzato sulla psicologia di caratteri che non hanno mai comportamenti lineari. Da sottolineare qui la figura di Maria Antonietta che risulta assieme ad André e Oscar il personaggio principale. L'infanzia spensierata troncata dal repentino passaggio a una realtà estranea, la profonda delusione dopo il matrimonio e la successiva passione per Fersen, sono quasi giustificazioni per i comportamenti negativi che porteranno Maria Antonietta sulla ghigliottina. La superficialità in situazioni importanti, la testardaggine e i capricci uniti a caratteri positivi quali l'amore per i figli, per gli amici più cari e per la vita in generale, fanno di Maria Antonietta un personaggio tragico, ingenuo, in balia degli eventi, e in fin dei conti il più umano di tutta la serie. In linea di massima comunque tutti i personaggi hanno un approccio deviato nei riguardi della situazione che stanno vivendo; moltissimi tra loro sono poco chiari, ambigui, bisessuali. Oscar adora Maria Antonietta tanto da sfiorare l'attrazione fisica, e ha comunque un

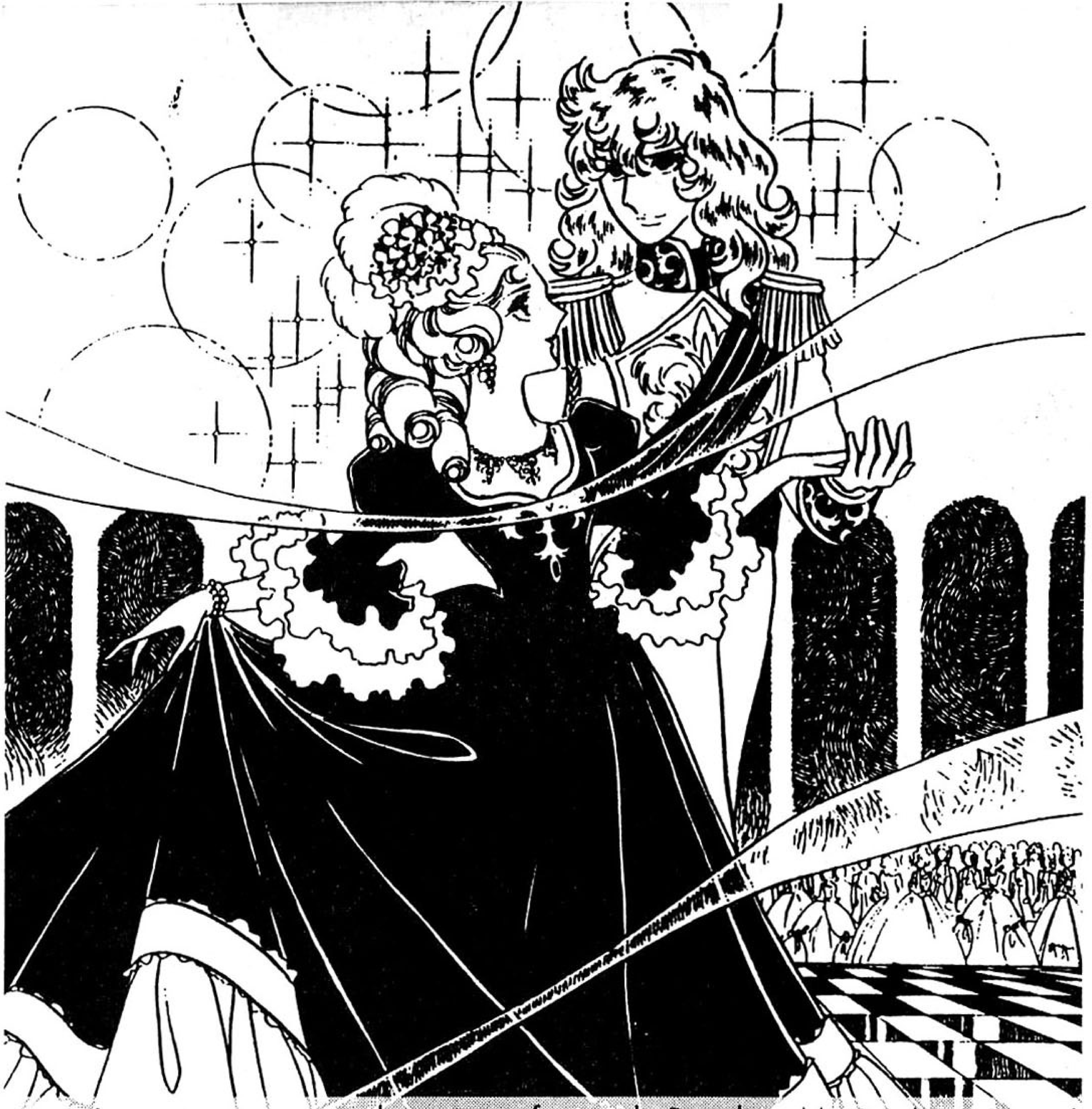


DOSSIER

ONISAMA E..© Ryoko Ikeda.

plicata relazione con un suo compagno di scuola.
*Di **Onisama e...** è attualmente in programmazione una versione a cartoni animati in 36 episodi con regia e animazione di Toru Dezaki e Akio Sugino, mentre la sceneggiatura è stata affidata a Chifude Asakura e Tomoko Kanaharu.*

JULIUS © Ryoko Ikeda.



MARIA ANTONIETTA e OSCAR © Ryoko Ikeda.

DOSSIER

Nel 1976 la Ikeda produce ***Orpheus no Mado*** *(La finestra di Orfeo), la sua opera più complessa, suddivisa in 18 volumi e, a ruota,* ***Heroïca****, ambientata durante gli anni dell'Impero napoleonico. Nel 1982 dà poi vita a* ***Jotei Ekaterina*** *(L'imperatrice Caterina) in 5 volumi.*
La Ikeda ha prodotto poi altre storie di ***Versailles no Bara****, progetto peraltro abbastanza discutibile in quanto chiaramente strumentale.*
Molto legata ai drammi situati su uno sfondo storico, l'autrice è sicuramente affascinata dall'apporto scenografico delle epoche passate, in particolare occidentali; in linea di massima, comunque, è molto più interessata alla parte sentimentale e psicologica, piuttosto che all'approfondimento storiografico. Per quanto riguarda lo stile, che in ***Versailles no Bara*** *è ancora acerbo (ma ricco di forza e carattere), esso raggiunge il suo apice in* ***Orpheus no Mado****, nel tratto, nel disegno, nell'equilibrio dei dettagli e nella*

atteggiamento omosessuale nei confronti di Rosalie. Maria Antonietta è affascinata da Oscar e dalla contessa di Polignac, e la figlia di quest'ultima, Charlotte, si suicida perché, innamorata di Oscar, non vuol sposare un uomo. E nei personaggi in cui manca la componente bisessuale, è presente comunque una profonda autocensura dei sentimenti, come nel rapporto fra Oscar e André, fra Fersen e Maria Antonietta e nel rapporto quasi incestuoso fra Alain e la sorella. Tutto insomma è affogato in una morbosità dilagante (molto nipponica, peraltro), ogni rapporto è basato su passioni sentite, mai espresse e, a volte, nemmeno mai riconosciute. Una vicenda intricatissima che coinvolge lo spettatore in una drammaticità crescente, tenendo presente che sin dall'inizio conosciamo le sorti di Maria Antonietta, Luigi XVI e Fersen. E se la morte tragica di André, in un agguato, e quella epica di Oscar al fianco dei ribelli, sono quasi inaspettate, si dimostrano in realtà l'unica soluzione possibile, soprattutto in un'ottica giapponese. Attorno ai personaggi gravita insomma una sensazione di ineluttabilità, di impotenza di fronte al destino. Tutto questo materiale psicologico, abbastanza telenovelistico, se vogliamo, è supportato da uno stile innovativo, mai visto prima nell'animazione nipponica. Si tratta del 'bikei', 'bella figura', uno stile estetizzante, basato essenzialmente su immagini belle e coinvolgenti, e soprattutto su personaggi decorativi. Shingo Araki, regista, animatore - insomma, il grande babbo di *Lady Oscar* - in un'intervista a proposito della serie commenta che per *Versailles no Bara* si può parlare del primo vero boom dell'importanza del fattore estetico nei cartoni animati. Araki è appunto l'iniziatore ufficiale di questo stile - non dimentichiamoci alcune puntate di *Grendizer* (Goldrake) del 1975, tanto per citare un esempio -, ma afferma che il 'bikei'

MARIA ANTONIETTA e FERSEN © Ryoko Ikeda.

© **Ryoko Ikeda.**

deve essere usato con parsimonia e non in tutte le serie, ma solo in produzioni in cui il fattore estetico risulta rilevante, in modo da non stancare lo spettatore, e da rendere l'emozione ogni volta nuova. Nella produzione della serie, Araki, il character designer era stato accompagnato da Tadao Nagahama come regista nella prima metà, e da Toru Idezaki nella seconda metà, e si avverte infatti a livello tecnico una differenza tra le due. La prima è incentrata sull'ambientazione, sugli intrighi di corte e su vari fatti avvenuti alla reggia. Viene data rilevanza alle immagini d'azione, agli ambienti, alle architetture, a tutto ciò che è scenografico: abiti, quadri, statue. In questa prima parte sono abbondantemente sfruttati eleganti giochi grafici (cari ad Araki) come immagini in bianco e nero più un colore, o artifizi prettamente estetici che tendono ad accrescere il pathos di certe situazioni. Sono usuali anche le divisioni in vignette dello schermo (split screen), anche in sequenze verticali od orizzontali, soprattutto nelle puntate relative al duello psicologico tra Maria Antonietta e la Du Barry.

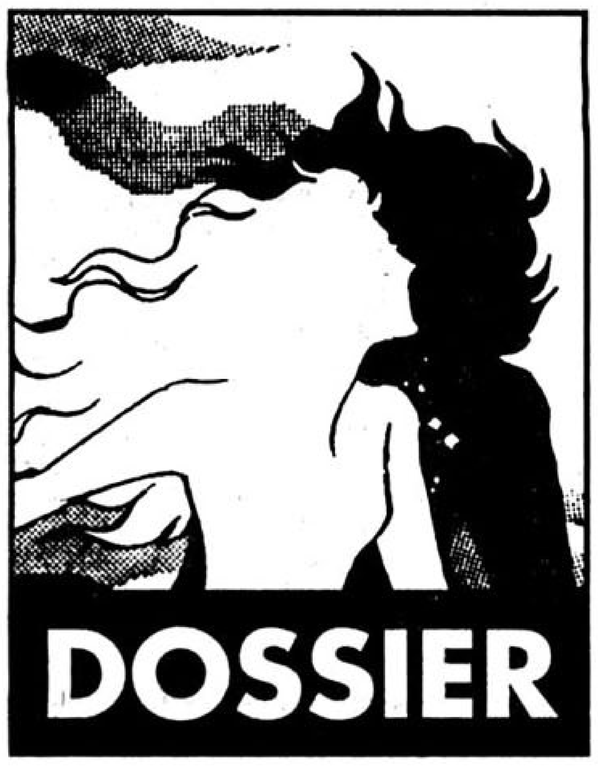
In effetti tutte quelle puntate sono veramente un dizionario di scelte grafiche animate. Memorabile la lunga vignetta orizzontale che scorre al centro dello schermo nero e passa dall'inquadratura ravvicinata degli occhi della Du Barry a quelli del duca D'Orleans, cugino diabolico del re; e la sequenza in cui lo schermo è diviso in due parti: nei due terzi di sinistra scorrono le immagini di

DOSSIER

ricercatezza dell'impaginazione. ***Jotei Ekaterina*** *e la nuova* ***Versailles no Bara Gekisho*** *sono invece alquanto disgregati nel tratto, con conseguente perdita di caratterizzazione dei personaggi, e sicuramente sovraccarichi di dettagli.*

DIANE © Ryoko Ikeda.

Versailles no Bara *rimane comunque il vero opus magnum che finora la Ikeda abbia prodotto. I personaggi sono infatti molto ben caratterizzati e affascinanti, e sicuramente la Lady Oscar del manga è più simpatica, più diabolica, e molto più conscia della sua sessualità trasversale che nel cartone animato. I caratteri peculiari del manga, la ridicolizzazione dei*



personaggi in certe situazioni, la sfrontatezza e la teatralità rendono l'opera a fumetti sicuramente meno repressa, meno torcibudella della serie a cartoni animati. Per quanto riguarda lo stile, la Ikeda concentra molte delle sue energie sullo studio delle impaginazioni, in linea di massima sempre inusuali e differenziate a seconda della situazione. A parte questo, salta all'occhio la dovizia di particolari con cui sono trattati gli sfondi, i vestiti, i gioielli, i capelli e tutto ciò che risulta decorativo. In ultimo citiamo, pubblicato in Italia, sulla rivista "Candy Candy" col titolo Rosa Pasticcio, ***Shiroi Egmont*** *(Egmont bianco), un breve racconto realizzato nei primissimi anni '70.*

© Ryoko Ikeda.

Maria Antonietta e della sua rivale, quasi senza animazione, come ombre cinesi con lo sfondo di una sola finestra, il tutto rosso, nero e bianco. Nell'altro terzo dello schermo invece scorre dal basso verso l'alto l'immagine pittorica con toni molto scuri di due serpenti, o draghi, avvinghiati. Anche i colori sono importanti da analizzare in questa prima parte: sono chiari pastellati per le situazioni tranquille, rossi in caso di pericolo (molto usato il fotogramma bloccato tutto rosso più bianco e nero), blu in situazioni tristi, notturne. In questa prima parte è notevole, e quasi divertente, l'uso di stelline, di lucette, e soprattutto di rose che gravitano attorno ai personaggi. Nella seconda parte, dove prevalgono sicuramente l'aspetto psicologico e l'evolversi dei sentimenti e dei rapporti, le trovate puramente grafiche diminuiscono. Prevalgono i primi piani a tutto schermo, o al limite la divisione in due con situazioni psicologicamente legate a confronto (spesso due primi piani). E' frequente nella seconda parte, durante le situazioni clou, la ripetizione della stessa scena almeno con tre angolazioni diverse in successione, per dare più pathos. Prevale l'effetto flou, oppure la vicinanza costante dei personaggi alle finestre per dare rilevanza alla differenza tra luce e ombra, collegate queste ultime con Oscar e André, e con la già citata simbologia yin/yang.

Sequenze interessanti in questa seconda parte sono: l'inizio di una puntata in cui si inquadra da vicino una foglia da cui cade una goccia, particolare naturalistico che riconduce con umore nipponico e, se vogliamo, molto Zen alle situazioni in atto. Bellissima e tristissima è sicuramente la sequenza in cui Oscar saluta per l'ultima volta Maria Antonietta, in un tramonto pieno di luce, foglie che volano, capelli e vestiti mossi dal vento. In tutta la serie sono intervenuti ricorrenti i voli di colombe bianche, i riflessi sulla Senna, i tramonti in toni arancio-giallo, le vedute di Versailles al mattino con la foschia, e le linee cinetiche nelle scene d'azione che supportano dinamicamente un'animazione a volte bloccata.

Tutto questo drammone storico ha di per sé due componenti fondamentali: una è lo stile estetizzante, grafico, lineare e geometrico, quasi gotico, raffinato, eccezion fatta per le rappresentazioni del popolo e dei poveri, che sono volutamente trattati con uno stile più duro, grossolano. L'altra componente è la tristezza totale da cui è pervasa tutta la storia. All'inizio è solo qualcosa di sotterraneo, che si avverte conoscendo la fine storica delle vicende. Poi i rapporti, le situazioni, all'inizio così indefinite, 'adolescenti', ingenue, si evolvono in modo drammatico. Tutto si deteriora: il rapporto tra Fersen e Maria Antonietta, tra Maria Antonietta e Oscar, tra Rosalie e Joanne, tra Alain e la sorella. Insomma tutto ha una fine tragica, senza speranza.

E' sintomatica la scena in cui un pittore che esegue il ritratto di Oscar nelle ultime puntate (André è già quasi cieco, e Oscar è tubercolotica) le ricorda della prima visita di Maria Antonietta a Parigi. Lui ricorda la bellezza di Maria Antonietta e di Oscar, la parata, la situazione contingente; lei risponde malinconicamente che ricorda solo che era una bella giornata. Dimostrazione che tutti i momenti felici, ignari, della giovinezza sono perduti, finiti, distrutti.

© Ryoko Ikeda.

ORPHEUS NO MADO

© Ryoko Ikeda.

Ryoko Ikeda basa il prologo di **Orpheus no Mado** sulla leggenda, appartenente alla mitologia ellenica, di Orfeo, che pur di riavere la sua adorata Euridice, morta per avvelenamento, si reca nell'Ade, il regno dei morti. Sfruttando le sue doti di musico ottiene il permesso di riportarla nel regno dei vivi, ma a un patto: non si dovrà mai volgere indietro ad ammirarla se non quando sarà già fuori dal regno dei morti. Ma Orfeo non riesce a trattenersi, si volta e la perde per sempre. Tutto questo funge da prolusione alla vera storia di **Orpheus no Mado**, che comincia in Germania, in un conservatorio di musica, dove incontriamo i tre personaggi principali: Julius Leonhart Von Arensmeier, Isaak Gothilf Weischaft e Claus Schmidt. Nel conservatorio aleggia una leggenda: chiunque veda una persona dalla finestra della torre se ne innamorerà, anche se questa relazione poi conoscerà inevitabilmente una fine tragica, quanto quella di Orfeo. Affacciandosi a questa finestra i tre personaggi segnano il loro destino: Claus si innamora di Julius, Julius si innamora di Claus e Isaak di Julius. Julius, il personaggio fondamentale, è una ragazza costretta a fingersi maschio a causa di una complessa situazione familiare. E' importante nel contesto anche la figura di una delle sorellastre di Julius, Annelotte, il personaggio più negativo dell'opera, che influenzerà, sia prima che dopo la morte, tutta l'esistenza di Julius. Annelotte trama per eliminare tutta la famiglia, Julius compresa, per

CLAUS © Ryoko Ikeda.

*La storia di **Versailles no Bara** si conclude con la morte di André e di Oscar, mentre gli altri personaggi sono coinvolti nel turbine della Rivoluzione.*
Il tutto si esaurisce in nove volumetti editi nella collana "Margaret Comics" nel 1974.
Già in quel periodo la Ikeda aveva aggiunto un decimo volumetto, contenente una storia breve completamente distaccata dalla trama principale, e situata cronologicamente nel periodo in cui Rosalie è ospite a casa di Oscar.
I protagonisti principali sono Oscar, André, Rosalie e una buffa bambina che abita con loro.
Gli altri personaggi della storia passano in secondo piano, anzi, per essere esatti non compaiono minimamente.
La trama, che trascolora nel mistero e nell'horror, è imperniata sulla figura di una dark lady che tenta di circuire Rosalie, e che sarà poi eliminata da Oscar e André.
Nella seconda metà degli anni '80 la Ikeda decise di riproporre sul-

DOSSIER

lo stesso schema nuove avventure di Oscar, sempre di genere horror-giallo, ugualmente staccate dal corpo principale dell'opera. L'ambientazione e i personaggi della storia originale fungono, in pratica, da pretesto per proporre storie brevi e non impegnative.

© Ryoko Ikeda.

CLAUS © Ryoko Ikeda.

potersi impossessare dell'eredità, ma i suoi piani sono interrotti proprio dalla ragazza, che la uccide avvelenandola. Julius, Claus e Isaak, all'inizio così legati, si separano e vivono tre storie parallele, complesse e differenziate. I destini di Claus e Julius si riuniscono quando quest'ultima decide di recarsi in Russia per ritrovare il giovane. Dopo molte avventure e disavventure, i due si rincontrano e finalmente si amano. La situazione, apparentemente appianata, precipiterà, come vuole la leggenda della finestra, in tragedia. Julius rimane incinta, ma perde il bambino; Claus, invece, rimane ucciso in un agguato. Julius torna priva di memoria in Germania, dove è accolta dal domestico Jacopo, eternamente innamorato della diabolica Annelotte; anche in questo caso esplode il dramma: Jacopo uccide Julius per vendicare la memoria dell'amata. Anche Isaak è coinvolto in questo clima di tragedia: dopo averne passate di tutti i colori durante la Grande Guerra, Isaak ha perso completamente l'uso delle mani e non può più suonare il suo amato pianoforte.

Il tutto ha come sfondo vicende di spionaggio tra la Russia e la Germania, e gli avvenimenti storici che riguardano la rivoluzione sovietica e, di straforo, il conflitto mondiale. Anche questa storia della Ikeda è avvolta in un'aura di tragedia nella quale sprofonda la vita dei personaggi, tutti in balia di un destino ineluttabile. L'intreccio, anche in virtù di una storia di dimensioni doppie, risulta molto più complesso di quello di *Versailles no Bara*. I rapporti tra i personaggi, che sono (in puro stile ikediano) intricati e difficili, si basano sul soffocamento dei sentimenti meno di quanto non lo fossero nell'opera precedente. Soprattutto le storie d'amore, un'infinità, si esauriscono subito e, anche se influenzano gli eventi futuri, sono meno ricche di pathos e di morbosità. La Ikeda gioca anche qui con figure ambigue, a volte dichiaratamente omosessuali, ma il tutto è portato in evidenza e ben poco celato e rimosso. Il tratto, inizialmente molto vicino a quello di *Versailles no Bara*, raggiunge il suo apice alla metà della storia, dove risulta perfetto nell'equilibrio tra dettagli d'ambiente e personaggi. Verso la fine la forma comincia a spezzettarsi, a perdere in espressività, e ad assomigliare sempre di più a quello che l'autrice userà in *Jotei Ekaterina*. Lo studio dell'impaginazione risulta in tutta l'opera molto interessante e innovativo.

JOTEI EKATERINA

L'intreccio da cui prende le mosse l'ultimo lavoro della Ikeda è ancora una volta basato su una vicenda storica: l'ascesa al trono di Russia da parte di Sophie Annhalt-Zerbst, principessa di un piccolo stato prussiano. La trama, anche

se romanzata, è abbastanza fedele alla realtà storica. Scelta dall'imperatrice Elisabetta come sposa per il nipote Pietro, un individuo smidollato e psichicamente instabile, Sophie, poi ribattezzata Caterina, è catapultata in piena corte di Russia, nido di intrighi e di cortigiani corrotti. Nonostante questo, la ragazza saprà conquistarsi la fiducia della vecchia sovrana e, grazie ai suoi numerosi amanti (il marito, Pietro, era affetto da una disfunzione sessuale, in seguito risolta tramite operazione chirurgica) riuscirà ad assicurare una discendenza al trono della sua nuova patria. Di quel trono Caterina, con un colpo di stato, riuscì a prendere possesso, eliminando Pietro e diventando la più grande Zarina che la Russia abbia mai avuto. Ryoko Ikeda, per la realizzazione della storia, prende spunto da un romanzo, *Catherine la grande*, scritto da Henri Troyat e pubblicato da Flammarion nel 1977. Anche qui, come in *Orpheus no Mado*, più che la psicologia dei personaggi è molto importante l'intreccio. I molteplici amori, il turbinio di personaggi e di avvenimenti che si susseguono, castrano un po' la forza psicologica dei protagonisti. Il tratto, sempre meno coerente, è spezzettato in mille linee sottilissime, e fiaccato ulteriormente dall'eccesso di particolari. Il disegno ha delle cadute di tono evidenti, anche se smorzate da scenografie minutamente dettagliate. Le impaginazioni sono sempre curate e interessanti, come in *Orpheus no Mado*, ma nel complesso tutta l'opera è blanda e qualitativamente non eccezionale. **Jotei Ekaterina**, insomma, non si potrà dimostrare alla distanza un cult come *Versailles no Bara*, penalizzato dalle carenze stilistiche e dall'assenza di forza e intensità nei personaggi.

© Ryoko Ikeda.

EKATERINA © Ryoko Ikeda.

*Ma, mentre nel volume numero dieci del 1974 il tratto e il disegno in generale sono ancora quelli di '**Versailles no Bara** Classic', i nuovi volumetti editi questa volta nella collana "My Birthday Comics" sono più affini a quelli di **Jotei Ekaterina.***

© Ryoko Ikeda.

Lo stile è piuttosto disgregato nel tratteggio dei personaggi, che perdono notevolmente in espressività, e tutte le energie dell'autrice sono concentrate sugli sfondi e nella cura dei dettagli, che qui risulta quasi maniacale.

A Yumigahama, nella provincia di Bicchu, all'interno del feudo appartenente al castello di Tsu, si sta svolgendo una battuta di caccia, guidata dal feudatario locale. ***Kamui****, che si è addormentato su un albero all'interno dei confini del feudo, è svegliato dal baccano provocato dai cacciatori, accampati proprio sotto di lui. Il giovane inizia a prestare attenzione a quanto si svolge dabbasso. La caccia è stata fruttuosa e il merito di ciò va attribuito, secondo il signorotto, esclusivamente a Ichijiro, la sua eccezionale cavalcatura, la cui particolarità è un'anteriore sinistro completamente bianco, zoccolo compreso. Il feudatario ordina a un giovane scudiero di lavare e strigliare il cavallo nel laghetto vicino; qui lo scudiero si accorge di una strana proprietà che ha lo zoccolo bianco di Ichijiro: attira i pesci. Uscito dall'ombra, uno strano individuo taglia di netto la zampa con lo zoccolo bianco con un potente colpo d'ascia.*

Capitolo 2 - ICHIJIRO - Seconda Parte

MA COSA ... ?!

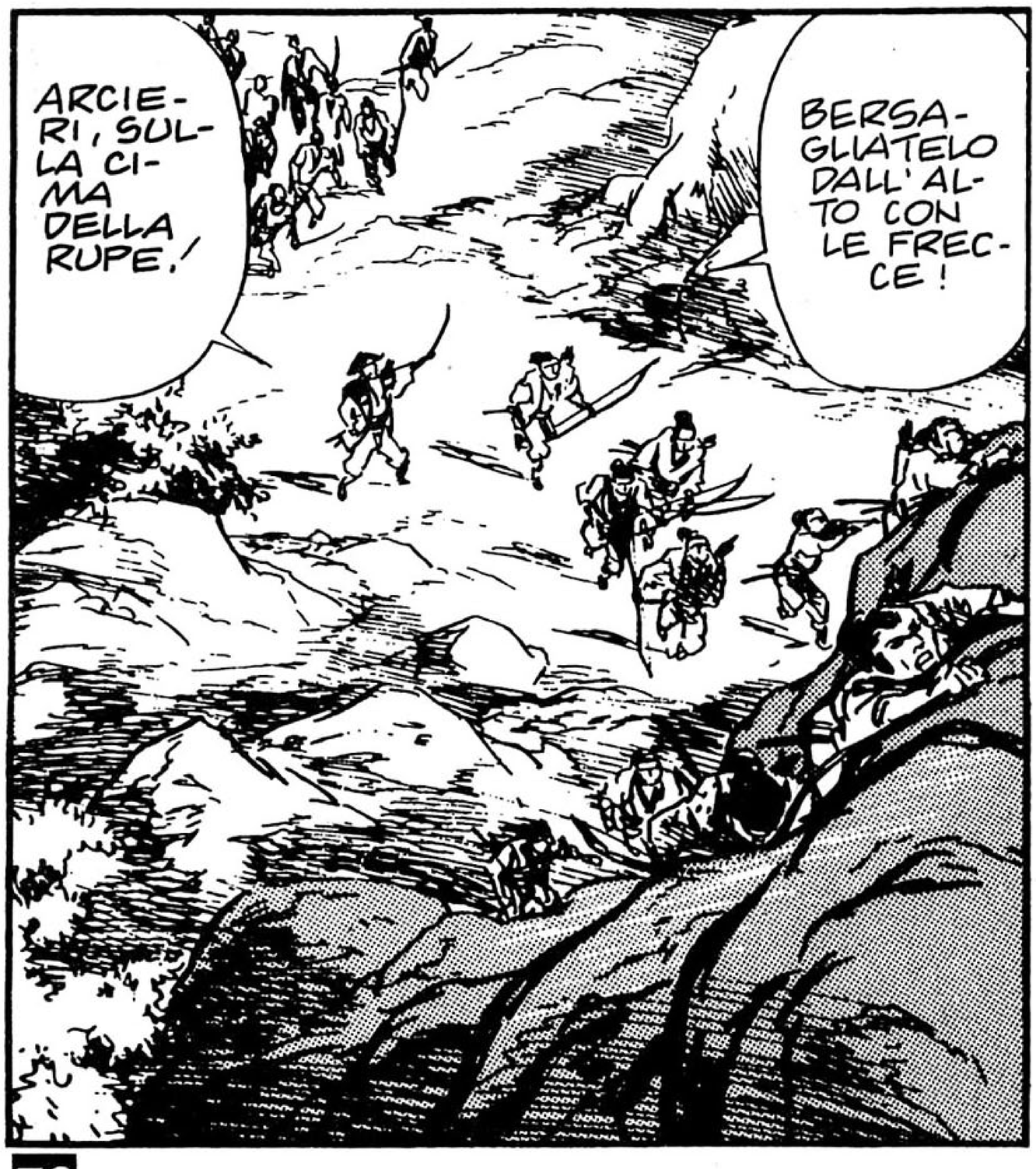
U... UN UOMO... UNO SCONOSCIUTO... CON UN'ASCIA ... LUI ... LUI...

INSEGUITELO ! TUTTI !

TORNATE CON QUELL'UOMO... O NON TORNATE AFFATTO !

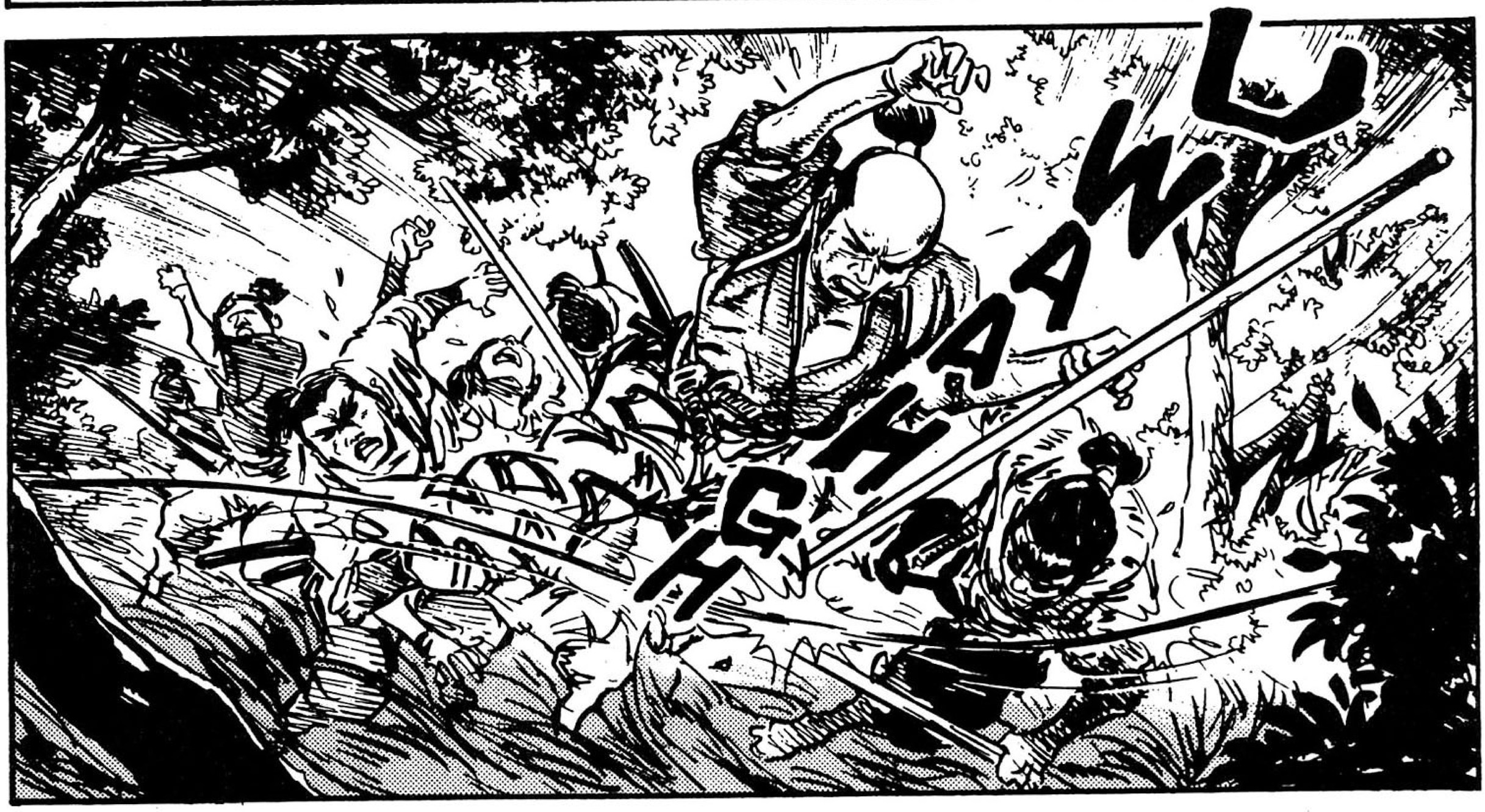
ARK ARK

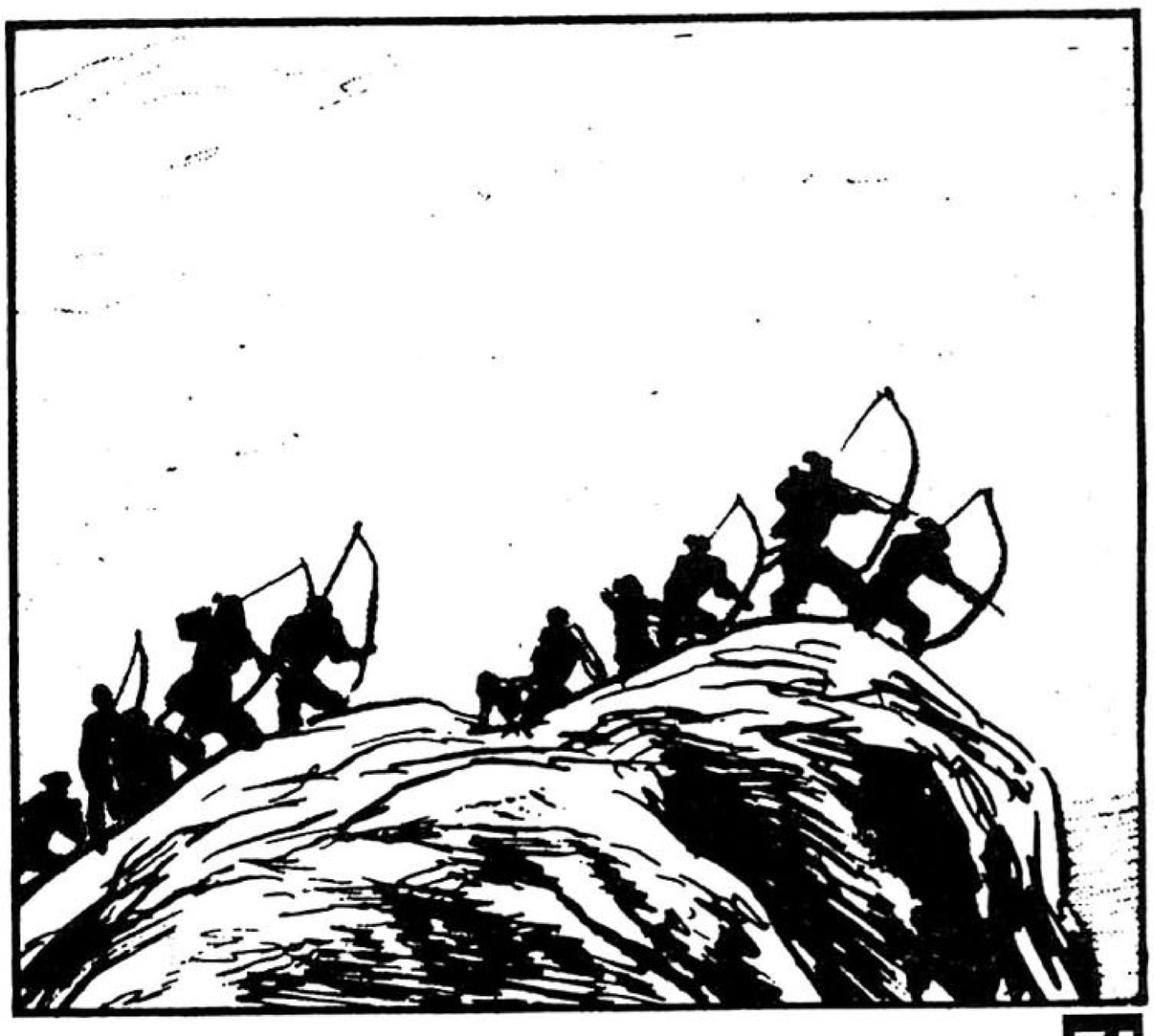
ARK
ARK


ARCIERI, SULLA CIMA DELLA RUPE!
BERSAGLIATELO DALL'ALTO CON LE FRECCE!

LAGGIÙ!

TAGLIA-TEGLI LA STRA-DA!





AAAAH !

OUCH!

EH EH EH... EHI, QUAS-SU'!

HAHA

MERDA! E' TROPPO VELOCE!

PRENDETELO! COLPITELO!

AAAH!

AH!

?

CHE C'E' CHE NON VA ?

NON... NON E' LUI !

SAN-GUE... E' STA-TO FERI-TO.

DA QUESTA PARTE !

NON FATELO SCAP-PARE...

E' UN MALE-DETTO OSSO DURO... !

EH EH EH...

IDIOTI INCOMPE-TENTI! NON CI SONO SCUSE!

SI'''SI'!

NON LO TOLLERO! IO SONO IL SIGNORE DEL CASTEL-LO DI TSU!

RITROVA-TELO O MORI-RETE AL SUO PO-STO!

NHNGG! DANNA-ZIONE!

LO VOGLIO VEDERE FATTO A PEZZI, PER LA SUA IN-SOLEN-ZA!

SEMBRA CHE TI DEBBA UN FAVORE, AMICO.

HANBEI DELL' ISOLA DI KUSHIKI NON TI DIMENTICHERA' TANTO PRESTO...

UNA DOMANDA. PERCHE'?

EH? INTENDI QUESTO?

NON TI PREOCCUPARE.

E' MEGLIO CHE TU NON LO SAPPIA... ADDIO.

UHM...

UN UOMO INSOLITO, UN INSOLITO EVENTO... IL FURTO DI UNA ZAMPA DI CAVALLO...

E NON DI UN CAVALLO **QUALSIASI**, MA DEL CAVALLO DI UN SIGNORE. UN ATTO DI GRANDE AUDACIA E CORAGGIO.

EPPURE LA SUA FACCIA NON MOSTRAVA TRACCE DI PAURA O APPREHSIONE.

IL SUO SORRISO SFACCIATO E LA FACILITA' CON CUI AVEVA DATO FIDUCIA A UNO STRANIERO LASCIARONO UN PROFONDO SEGNO IN KAMUI !

EHILA' ! STIAMO PARTENDO !

TU, LAGGIU' ! VIENI O NO ?

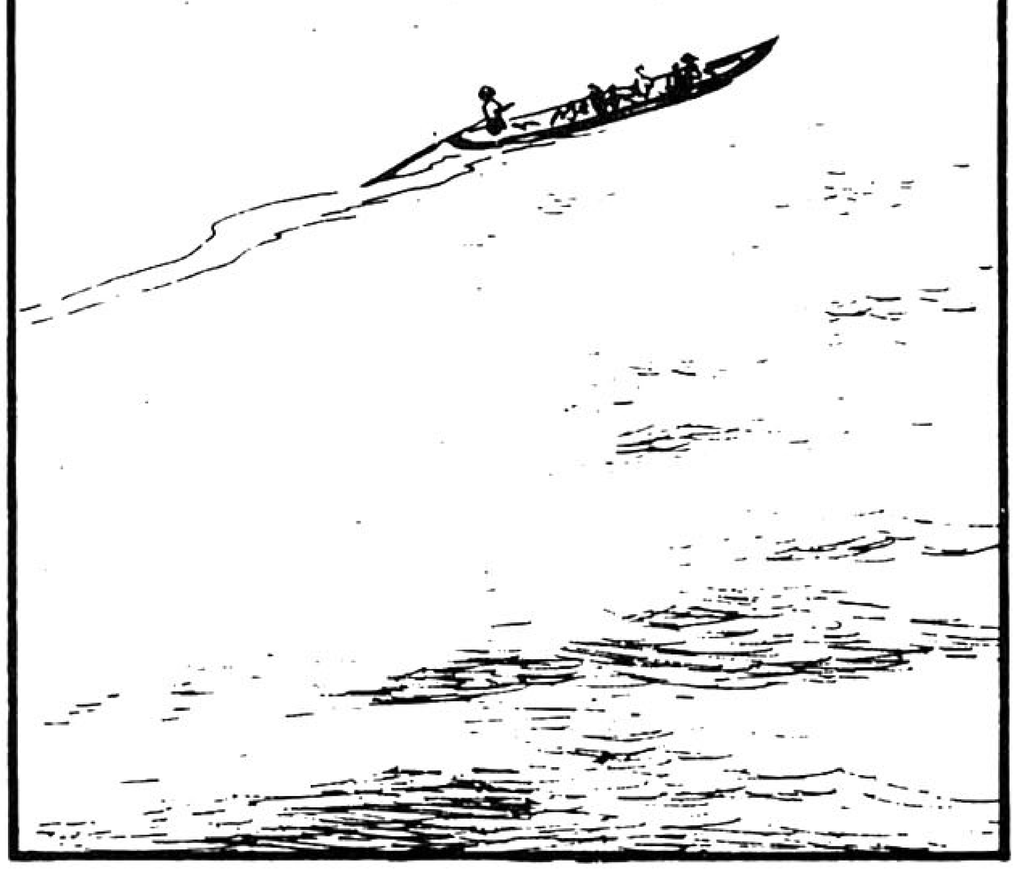
SARA' MEGLIO CHE TI DECIDA IN FRET-TA !

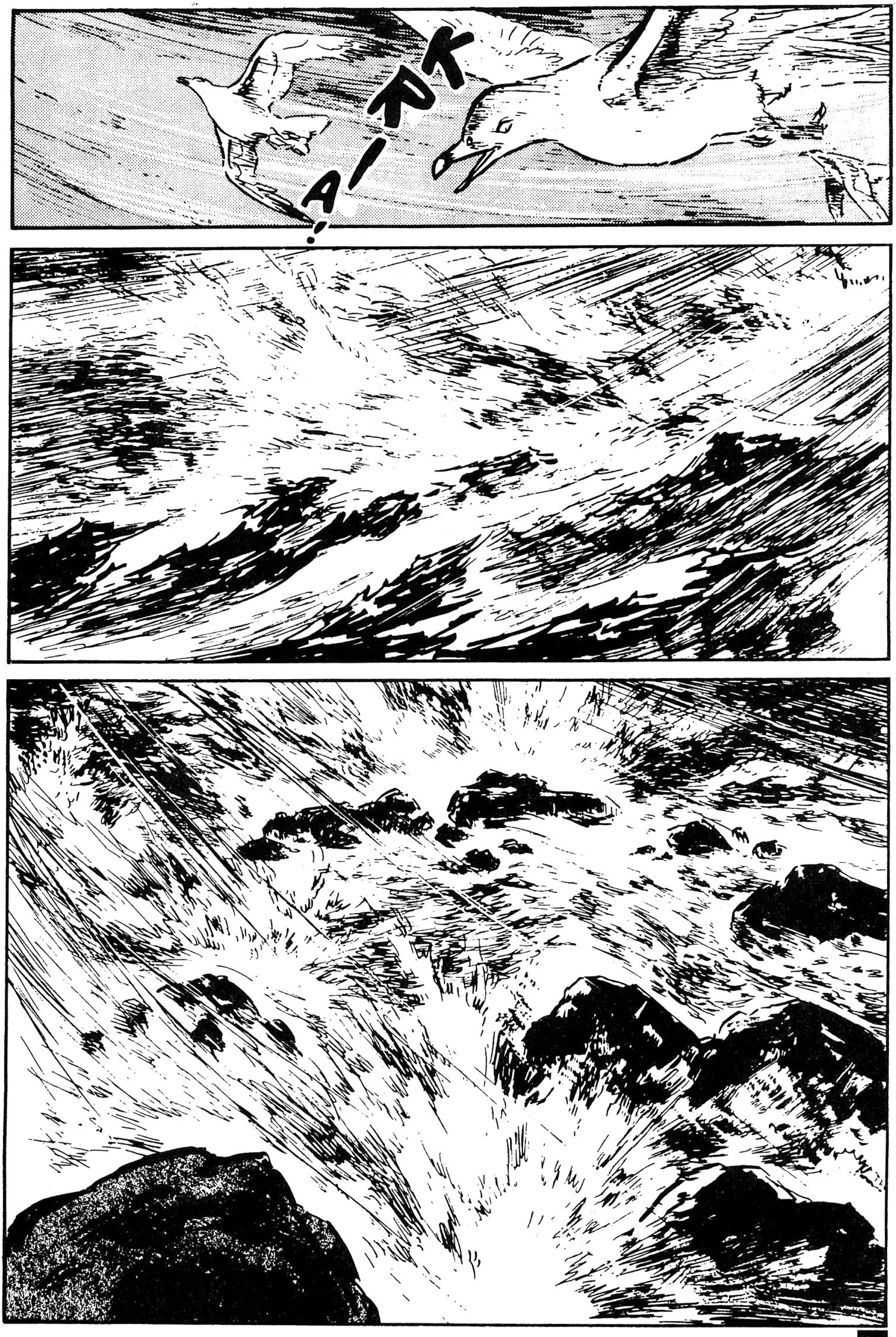
ASPET-TATE !

IL FUTURO DI UN UOMO E' AVVOLTO DA NEBBIE TROPPO OSCURE PER LA SUA VISTA...

E QUESTE NEBBIE CELANO MIGLIAIA DI SVOLTE..., ALCUNE DELLE QUALI RIVELANO SENTIERI INASPETTATI.

FORSE NON FU IL CASUALE LANCIO DI UNA MONETINA A PORTARE KAMUI SU QUESTA IMBARCAZIONE, MA L'INVISIBILE MANO DEL DESTINO...




AIRK

SFOGATA LA SUA FURIA, LA TEMPESTA SI ACQUIETA E PASSA...

NEL TEPORE DELLA LUCE SOLARE, LE ISOLETTE SPARSE SEMBRANO SMERALDI SCINTILLANTI SULL'AZZURRA SETA INCRESPATA DEL MARE INTERNO DI SETO.

TERRIBILE TEMPESTA QUELLA DI IERI, EH?

INFATTI... FACCIO FATICA A CREDERCI.

HO SENTITO DIRE CHE UN TRAGHETTO CARICO DI PERSONE E' COLATO A PICCO.

CON UNA TEMPESTA COME QUELLA SARANNO GIA' CIBO PER I GRANCHI.

HANNO VISTO DEI CORPI PORTATI A RIVA RIGIDI COME DEI BACCALA', SU A YUMIGAHAMA

OH, E QUELLO COS'E' ?

SEMBRA UN UOMO... CREDI CHE SIA MORTO ?

ERA SOLO UN RAGAZZO...

POVERETTO...

COSA ?

LO CONOSCI, HANBEI ?

E' PROPRIO LUI, ALLORA.

STA RESPI-
RANDO ... E'
ANCORA
VIVO !

AVANTI,
DATEMI
UNA MA-
NO !

FORZA,
FORZA
!

OSHIKA !

CE... CE LA...

NON LO SO.

ATTIZZATE IL FUOCO, FATE UN PO' DI CALDO IN QUESTA STANZA!

WAOW PAP

OSHIKA... SAYAKA... TOGLIETEVI I VESTITI.

HA BISOGNO DI STARE AL CALDO!

M... MA... IO...

IO... VA BENE, LO FARÒ IO.

SUGARU, LA NUKENIN CHE AVEVA BATTAGLIATO CON KAMUI CREDENDOLO UN NEMICO...

...PER UN CURIOSO GIOCO DEL DESTINO E' SPOSATA CON HAMBEI IL PESCATORE, CHE A SUA VOLTA DEVE LA VITA A KAMUI.

TOK TOK

COME STA ?

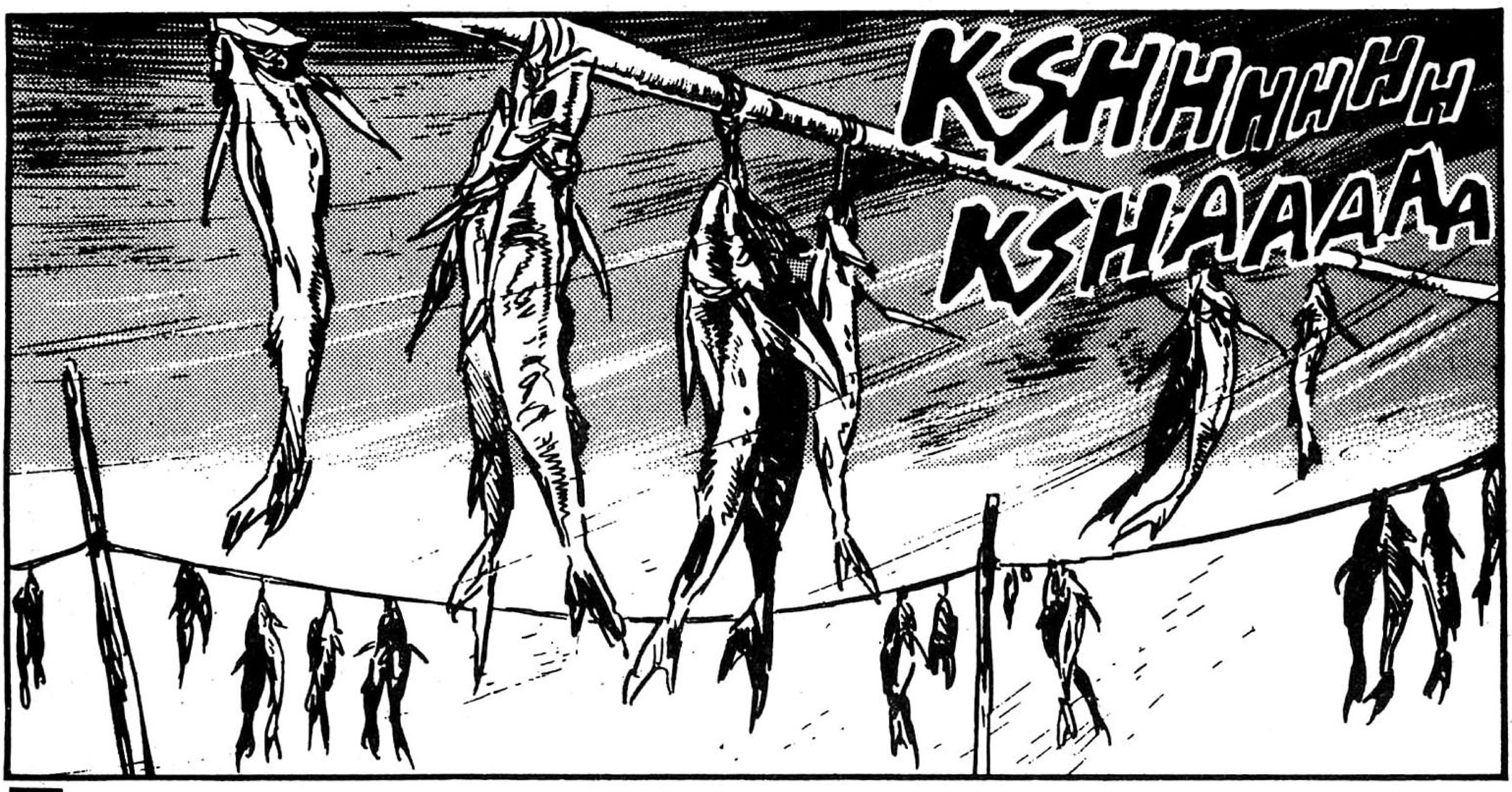
OSHIKA E LA PICCOLA SAYAKA HANNO BISOGNO DI AIUTO ?

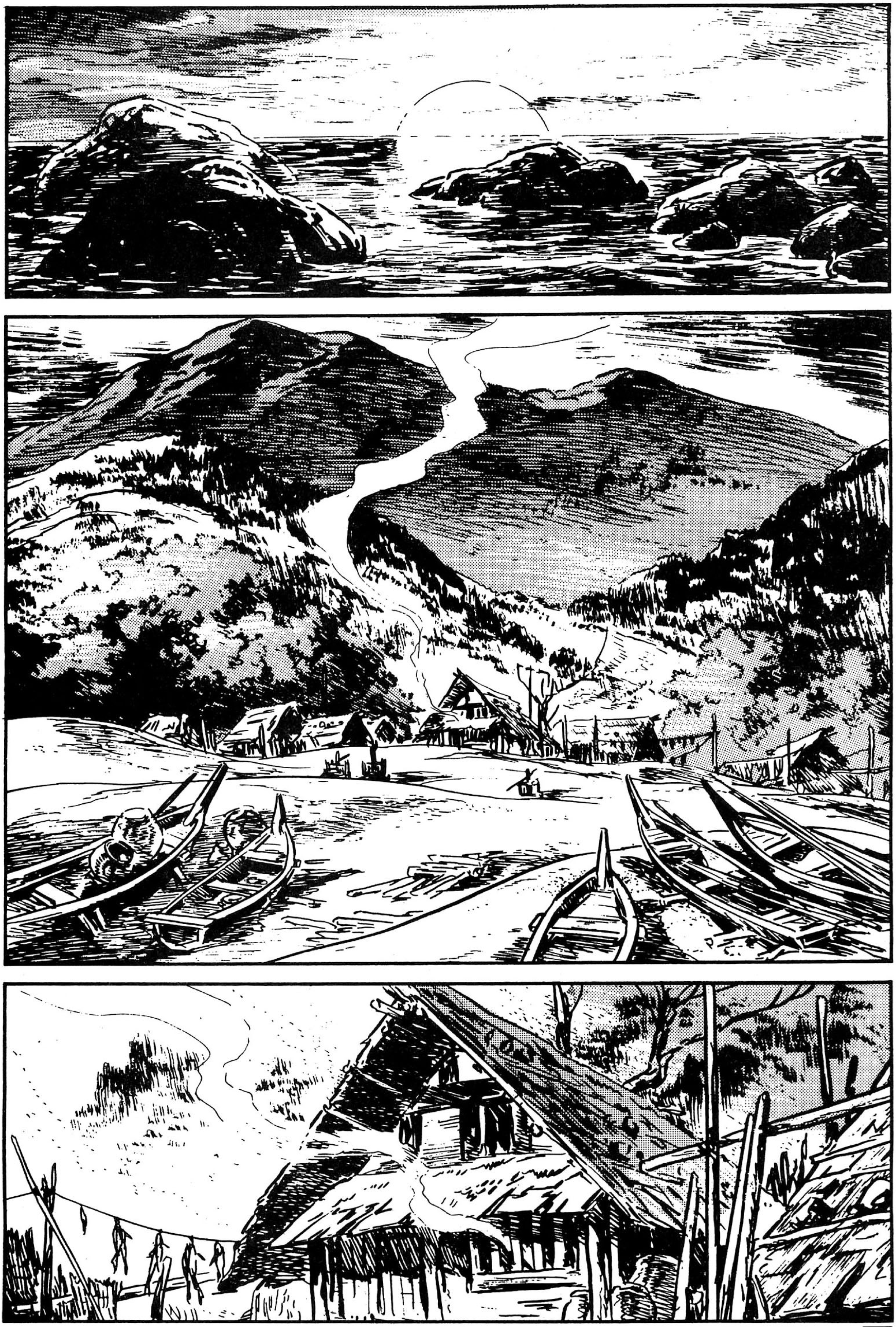
AVRA' ANCHE LE OSSA GELATE.

VERAMENTE, SE HAI BISOGNO DI NOI ... NON FARTI SCRUPOLI...

CI TERREMO PRONTE, NEL CASO.

GRAZIE PER L'OFFERTA ...


KSHHHHHH
KSHAAAAA



AZZK

MADRE!

COME STA? E' SVEGLIO?

...TU...!

EH EH... CHE COINCIDENZA, EH?

EVIDENTEMENTE TOCCAVA A ME SALVARTI LA VITA.

GRAZIE INFINITE...

CO...?! MA... CHI...?

MIA MOGLIE OSHIKA E MIA FIGLIA SAYAKA. SORPRESO ?

...NO, MA...

VEDI, ERI TALMENTE GELATO CHE... MAMMA E IO CI SIAMO TOLTE I VESTITI E... E POI... NOI...

AH, HO CAPITO... GRAZIE.

YAHAAA ! FANTASTICO !

E' ANCORA VIVO !

SAI, HO PREGATO GLI DEI PER TE...

ANCH'IO! ANCH'IO !

VOLETE STARE CALMI ?! DOVE SONO FINITE LE BUONE MANIERE ?

SAYAKA ! SBRIGATI E METTITI QUALCOSA ADDOSSO !

BRUTTI MOCCIOSI ! E' TUTTA COLPA VOSTRA !

CREDO SIA MEGLIO CHE TU RIPOSI UN PO' ORA.

E SUGARU E' SUA MOGLIE... E' TUTTO PIUTTOSTO STRANO...

DESTINO? O SOLO COINCIDENZA?

KAMUI !!

AH, SEI TU.

CHE COSA C'E' ? MI SEMBRI INFELICE ...

HO...

KAMUI, STAI FISSANDO IL MARE COSI' INTENSAMENTE ...

SONO NATO TRA LE MONTAGNE ... L'OCEANO E' MOLTO STRANO PER ME.

IO NON NE POSSO PIU' DEL MARE. HO VOGLIA DI ANDARE DA QUALCHE ALTRA PARTE... IN QUALCHE POSTO LONTANO...

NON TROVERESTI COMUNQUE NIENTE DI INTERESSANTE.

EPPURE, DA QUALCHE PARTE CI DEVE ESSERE UN SOGNO...

UN SOGNO...

COM'E' ANDATA, ALLORA?

MALE... ALMENO DOVE SONO STATO IO.

AAHHH... E' COSI' DAPPERTUTTO.

E' COLPA DI QUELLA CORRENTE FREDDA...

NON E' LA TUA SAYAKA, QUELLA?

COME CRESCONO IN FRETTA, EH?

MMMH...

CONTINUA...

ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni basta inviare un vaglia postale per l'importo degli albi richiesti, aggiungendo un contributo fisso per spedizione di lire 3.500, a: GRANATA PRESS srl, via Marconi, 3 - 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiaré lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

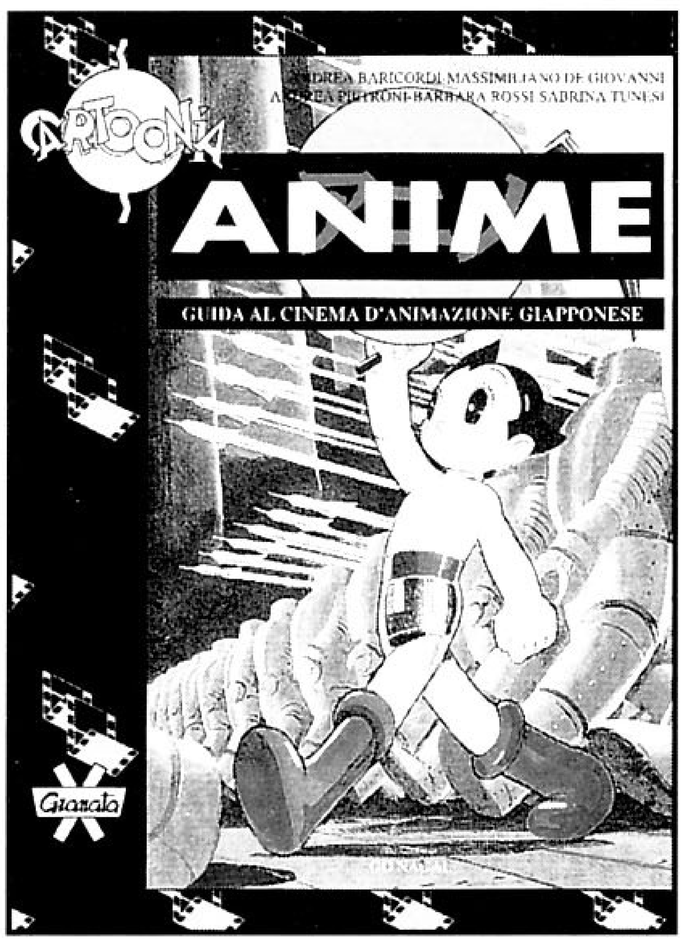
NUMERI DISPONIBILI:

ZERO nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (cadauno lire 3.500)
Z COMIX nn.1, 2, 3, 4 (cadauno lire 5.000)
MANGA HERO nn.1, 2, 3, 4, 5, 6 (cadauno lire 4.000)
MANGAZINE nn.1, 2, 3, 4, 5 (cadauno lire 4.000)

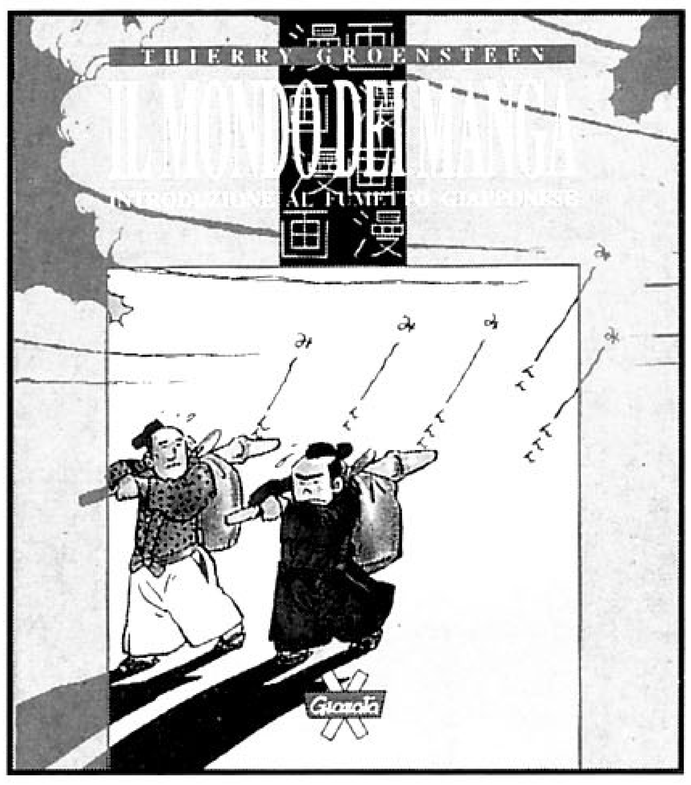
APPUNTAMENTI

Appuntamento imperdibile per tutti i nostri lettori romani. Sabato 28 settembre alle ore 17, alla Libreria Metropolis in Viale Giulio Cesare n°46, grande presentazione del volume "ANIME, Guida al cinema di animazione giapponese". Nell'occasione gli abbonati di MANGAZINE potranno ritirare gratuitamente la loro copia. Nella stessa data, ora e luogo potrebbe (ma al momento in cui scriviamo non è ancora sicuro) esserci anche la presentazione del video di KEN IL GUERRIERO (che, se ci sarà, verrà consegnato gratuitamente agli abbonati di ZERO). Insomma: un pomeriggio indimenticabile.

NOVITA' LIBRI

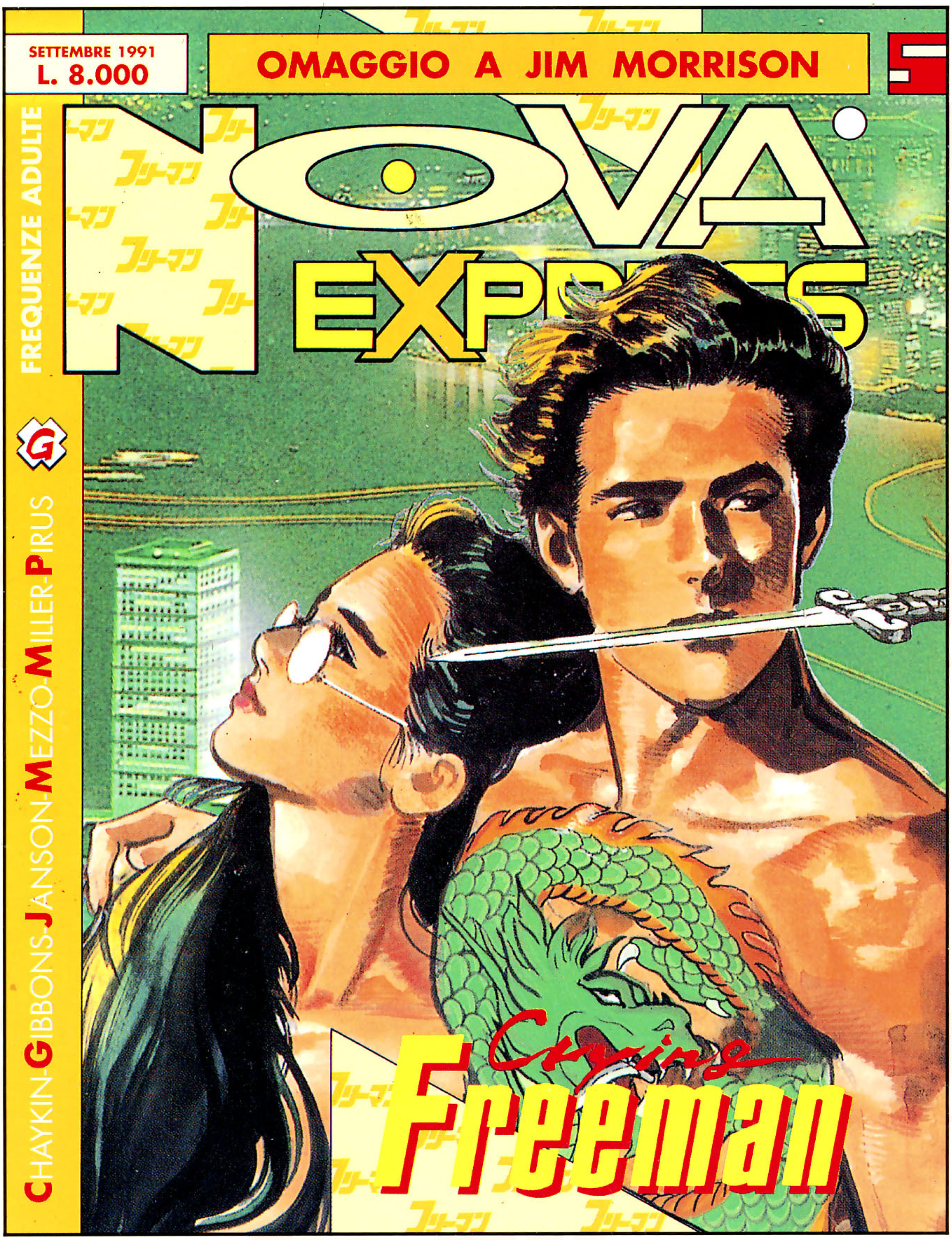


ANIME, lire 35.000



IL MONDO DEI MANGA
Lire 18.000

INAUDITO!



Granata

DA SETTEMBRE CRYING FREEMAN A COLORI E' ANCHE SU NOVA EXPRESS.